EDITORA MICELLI

número um

PLAYERS

nov 95

R$ 4,50

Videogame Jogos em CD-ROM Realidade Virtual e o resto

Mergulhe no Virtual Boy

Mega Drive
SNES
Neo Geo
Play Station
HQ, Dicas, Pong

CD-ROM:
Zorro,
Lands Of Lore,
FX Fighter,
Police Quest

Desvendamos o Sega Saturn

Você pode s
do prédio, d
bairro até. N
ser O melh
do Brasil.

I Olimpíada Nacio

ser o melhor da rua, do Mas quero ver hor

MARÇO 96

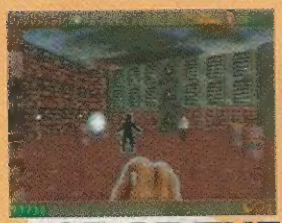
GINÁSIO DO IBIRAPUERA

nal de Video Game

Procure o cupom no próximo número

KILLER INSTINCT 12

TEKKEN 30



RISE OF THE TRIAD 14

SF - THE BATTLE ON THE MOVIE 32

LANDS OF LORE 16

FATAL FURY III 34

POLICE QUEST 18

SAVAGE REIGN 36

ZORRO 20

MORTAL KOMBAT III 38

RISE OF THE ROBOTS 21

BOOGERMAN 40

FX-FIGHTER 22

ROAD RASH III 41

PLAYERS

Out95 1

Pág. 6. Imersão Total não é realidade virtual.

Pág. 42. Tênis

Pág. 44. A volta de Morpheus

Pág. 46. Dicas: Magic Carpet

última. Game Back. Pong!

Para passar de fase digite Players

Pois é! Como você pode ver, tem revista de games nova nas bancas. Mas a Players não quer ser apenas mais uma revista de dicas e passwords. A gente entra no mercado trazendo muito mais informação para os gamemaníacos. Afinal, os players jogam mas também lêem, ouvem música, vão ao cinema e estão interessados em Internet, realidade virtual, moda, quadrinhos, etc.

Nesta primeira edição você vai saber tudo sobre o novo console da Sega, o Saturn. Vai descobrir também que o Virtual Boy não é assim nenhuma realidade virtual. Vai se deliciar com a volta dos quadrinhos do Sandman. Escolher o tênis mais confortável para seu esporte favorito. Conhecer o avô dos video games, o Telejogo Philco. E detonar com melhores dicas para seus jogos prediletos.

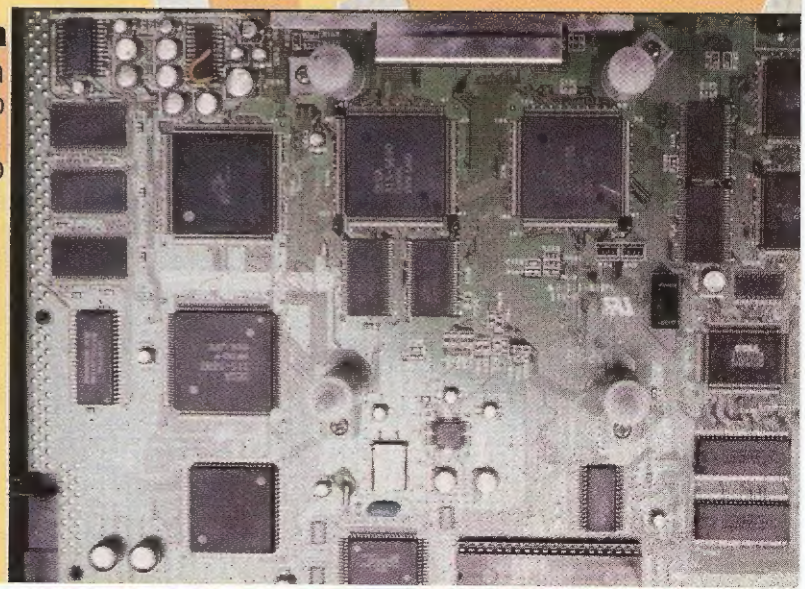
Gostou? Então espera só para ver o que vem por aí! A Revista Players e a Virtual TV estão promovendo a I Olimpíada Nacional de Video Games. Vale qualquer jogo em console ou arcade. Só os melhores contra os melhores. A data das finais já está confirmada para os dias 16 e 17 de março no Ginásio do Ibirapuera, em São Paulo. Por isso, prepare-se e veja aqui como participar.

Também estaremos em breve com uma conferência no Mandic BBS para troca de mensagens, dicas frescas, novidades e (é claro) games e demos de games para você. Veja no anúncio como acessar o BBS e bom Download. E não é só isso, logo, logo a Revista Players estará lançando o CD-ROM Virtual Players com muito mais jogos para você.

Quer mais? Então digite a senha Players, vire a página e entre de cabeça nesse jogo!

Capa

Nenhuma outra revista foi tão longe... Dissecamos o Saturno para você.



Xtra

VIRTUAL

Imersão total não é realidade virtual

Novo console da Nintendo faz o jogador esquecer o mundo exterior mas o prende na mesa e na cadeira

Depois de filmes como o Passageiro do Futuro, a série Tek-War e as monstruosas máquinas nos shoppings, a realidade virtual entrou mesmo no nosso vocabulário. E para não perder esta onda, a Playtronic lançou no mês passado o Virtual Boy, um console semelhante a um capacete de VR (Virtual Reality) que pretende trazer para a casa do jogador a imersão total em jogos tridimensionais a um custo relativamente baixo.

Só pra começar, se você está esperando flutuar no espaço com liberdade total de movimentos como o jardineiro de Passageiro do Futuro, o Virtual Boy definitivamente não é o que você procura. A Nintendo considerou que 720 gramas era muito peso para alguém amarrar na cabeça e optou por colocar o "capacete" sobre um suporte.

Desconforto e gráficos ruins

Assim, você é obrigado a jogar sentado em uma cadeira debruçado sobre o console que fica em cima de uma mesa. Como esta não é uma posição das mais cômodas, todos os jogos têm uma função automática de parada para descanso a cada 15 muitos. Felizmente os jogadores mais resistentes podem desabilitar a função.

Quanto aos gráficos... Bem, os gráficos também não são nenhuma maravilha. Novamente a Nintendo optou por uma tecnologia mais barata e usa no Virtual Boy duas pequenas telas de LED (Light Emitting Diode, ou diodo emissor de luz). Como elas emitem um único tipo de luz, a vermelha, não existem cores nos jogos. Com isso, as linhas dos gráficos são extremamente simples marcando só o contraponto entre o fundo negro e os desenhos vermelhos.

A pequena diferença entre as imagens que passam em cada uma das telas é a responsável pela sensação de tridimensionalidade do console. Na realidade esta é a técnica mais antiga do mundo para simular profundidade em uma imagem bidimensional, mais velha ainda que os óculos de papelão com uma lente vermelha e outra azul de papel celofane. Os primeiros fotógrafos no século passado já vendiam binóculos com fotografias duplas de paisagens e mulheres nuas.

As vantagens do console

Mas o Virtual Boy não é somente decepção. A máscara impede o jogador de ver o que acontece em volta dele e as caixas de som estéreo colocadas bem ao lado dos ouvidos tornam a imersão no jogo ainda maior.

É muito fácil esquecer o mundo exterior e mergulhar literalmente de cabeça em jogos como o Red Alarm. O design do pad, com dupla empunhadura e apenas quatro botões e dois direcionais, também facilita a concentração do jogador. Outra vantagem é que o game dispensa outros acessórios como a própria televisão e por isso é muito mais portátil.

O chip RISC de 32 bits e 50 MHz permite uma boa velocidade

Xtra BOY

para os jogos. Para se ter uma idéia, é o mesmo chip utilizado em consoles como o Sega Saturn (veja matéria nesta edição), Playstation, 3DO e Neo Geo CD. Só que os pequenos cartuchos não têm a mesma capacidade de armazenar informação que um CD. O console também tem um consumo de energia baixo, trabalhando com seis pilhas pequenas comuns que duram bastante tempo. Mesmo assim, deve sair um adaptador para energia externa em breve.

Segundo o analista de produto da Playtronic, Eduardo Trivella, existem boatos sobre a Nintendo lançar no futuro um novo console com cores que usaria telas de cristal líquido de alta definição. Mas a própria empresa desmente essas informações e afirma que o custo final de um equipamento destes inviabilizaria o consumo de massa. "A única coisa certa é que tem gente no Japão desenvolvendo um suporte para apoiar o Virtual Boy nos ombros do jogador, o que daria maior liberdade", diz

Os jogos disponíveis

Por enquanto só existem quatro cartuchos disponíveis no mercado. A Nintendo afirma que tem mais de 100 desenvolvedores trabalhando em cima do console pra criar novos jogos e é possível que até o natal saiam outros. Junto com o console, o comprador recebe o primeiro cartucho para o Virtual Boy, o Mario's Tennis. Como o próprio nome diz, é um jogo de tênis entre os integrantes da turma do Mario. As opções são jogar sozinho ou em dupla com outros personagens já velhos conhecidos nossos como Luigi, a princesa Toadstool, Yoshi Toad, Koopa e Donkey Kong Jr. Cada um tem suas características, por isso é bom pensar bem antes de escolher o parceiro ou o adversário.

Os outros títulos são Galact Pinball, Teleroboxer e Red Alarm. O primeiro é um conjunto de quatro fliperamas daqueles de bolinha. Assim como o Mario's Tennis, a tridimensionalidade deixa a desejar. O mais 3D dos pinballs é o Cosmic, com uns asteróides boiando no ar e a bolinha passando por cima e por baixo da "mesa". Mas nada dá a emoção do choque da bolinha de metal nas laterais de uma mesa real.

Já no Teleroboxer, a integração com o jogo é bem maior. É verdade que a possibilidade de movimentos não é tão grande quanto a de um Mortal Kombat, mas se você usa óculos é capaz de tomar um susto quando o adversário dá o golpe final e "quebra" o visor do aparelho. No Red Alarm, um jogo de nave espacial que tem que passar por obstáculos e inimigos para completar a missão, a sensação de vôo também é muito boa apesar dos gráficos extremamente simples. As naves e obstáculos não têm renderização e são apresentadas apenas como linhas vermelhas na tela.

V. Guedes

Ficha Técnica:

Virtual Boy
Console da Nintendo comercializado no Brasil pela Playtronic
Processador RISC de 32 bits a 50 MHz
Preço: R$ 399,00
Cartuchos disponíveis: Mario's Tennis, Galact Pinball, Teleroboxer e Red Alarm.
Preço dos cartuchos: R$ 79,00

Xtra

Manuais brasileiros da Internet

Acabam de chegar às livrarias os primeiros manuais para a Internet escritos por brasileiros. O livro "Manual para Internet, uma visão brasileira", de Pedro Doria, é um guia didático, leve e bem-humorado, com dicas ótimas tanto para gente de Mac quanto de PC. "O texto é adequado para aquele que quer entrar na Internet sem ter a mínima idéia do que vai fazer", diz o autor. "O texto mostra passo a passo os meandros da rede". A editora é a Revan e o preço é de R$ 12,00.

O outro lançamento é o "BBS/Internet-Conecte-se", de Luiz Mergulhão e Franco Catena. O livro aborda principalmente a ligação com os BBSs (Bulletim Board System) brasileiros como meio de aprender a "cultura de rede" necessária para mergulhar fundo na Internet. O livro traz ainda de brinde o software de comunicações RIPterm para facilitar a conexão e acesso gratuito aos BBSs Mandic, Inside e UniKEY. A editora é a Brasport, telefone (021) 580-9174.

Pad extra para 3DO da Dynacon

MAIS UM ESPAÇO GAMES NA CIDADE — ABCDs e Cia é uma loja especializada em softwares educacionais, revistas e games em CD-ROM, que também funciona como ponto de encontro e área de lazer para os jovens usuários de informática. Os proprietários, um casal de engenheiros e uma economista, idealizaram o espaço no início de 1994, quando encontraram uma grande dificuldade em adqüirir softwares educativos para seus dois filhos. A loja fica na Rua Cunha, 90 na Vila Mariana, Zona Sul de São Paulo. O telefone para contato é o (011) 570-0192.

CD-INTERACTIVE - Depois de uma carreira gloriosa na Europa, e um desempenho um pouco mais modesto nos Estados Unidos, o CD-i da Phillips chega nas lojas brasileiras no último trimestre de 95. O CD-i tenta explorar todas as possibilidades da multimídia, funcionando como CD Player, Video-CD, CD-ROM, videogame, karaoke e CD Photo. A estratégia de atirar para todos os lados, esperando atingir o público alvo com uma bala perdida, poderia até funcionar com um console mais barato. Existe um grande número de títulos que estão sendo lançados para o Video CD, só que a maioria você já assistiu, ou no cinema ou no videocassete doméstico. As opções em games não são muitas — os destaques são Chaos Control, T2 Terminator e Wolverine. Quem está a fim de investir no aparelho não precisa se preocupar com a falta de títulos, o mercado desses softwares ganhou muita força com o lançamento da placa CD-i/PC, que garante a compatibilidade desses títulos com o PC.

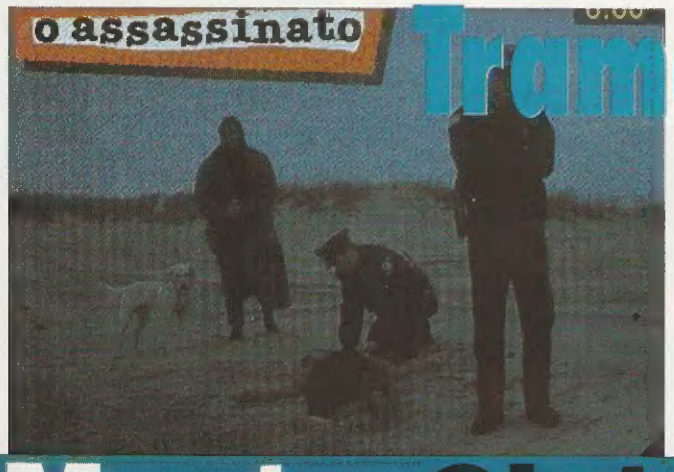
DYNACON LANÇA PAD PARA 3DO - A empresa que fabrica o videogame Megavision, clone do Mega Drive da Tec Toy, está lançando o primeiro joystick nacional para o console importado da Panasonic. O console original vem apenas com um joystick de três botões, já a versão da Dynacon inclui oito botões como o pad do SNES, modos turbo e slow motion e um mini-manche que pode ser acoplado ao botão direcional para melhorar a jogabilidade. O preço sugerido pela empresa é de R$32,00.

ROCK' ROLL YOUR OWN - Nesse CD-ROM híbrido para IBM PC e Mac, da Compton's New Media, você poderá editar nove músicas e videoclips em nove telas diferentes, cada uma correspondendo a um estúdio multimídia completo. Não se trata nem de um game, nem de um software de notação musical, ainda que você possa atribuir samplers de alguns instrumentos e vozes a determinadas funções do teclado. As músicas não tem nada de muito especial, oscilando entre os gêneros pop, rock e soul com uma boa produção mas pouca criatividade. Ficou faltando uma biblioteca MIDI, para que o usuário além de produtor musical, pudesse exercitar sua criatividade em composições próprias. Ainda assim é um passatempo dos mais interativos.

Xtra

PIONEER LASER ACTIVE

Lançado recentemente no mercado japonês, o console da Pioneer introduziu um novo significado ao prefixo multi do popularizado termo multimídia. Além de funcionar primariamente como uma unidade de laserdisc convencional, o CLD -1000 traz ainda módulos acopláveis ao console incluindo o PAC-S10, compatível com os games para SEGA-CD, e o PAC-N10 compatível com CDs e cartuchos NEC. Um terceiro módulo, transforma o Laser Active em um karaoke, com uma coleção de mais de 1500 playbacks instrumentais. Maiores informações podem ser obtidas diretamente na Laserlogic, distribuidora exclusiva da Pioneer no Brasil, pelos telefones (011) 853-4867 e 853-3481.



Trama ecolonômica

Quem Matou Brett Penance? é o primeiro CD-ROM da Creative Multimedia dublado e traduzido para o português. Brett Penance é um surfista preocupado com a ecologia que lutava contra a construção de um condomínio na praia de South Fork, onde morava. Esse é mais um CD da série "Assassinatos Virtuais" em que o jogador assume o comando da investigação para tentar descobrir o criminoso, mas com um detalhe inovador — o assassino escapa se não for descoberto em seis horas virtuais de jogo. A versão nacional de Brett Penance foi produzida pela empresa Tulipa Negra.

MasterSistemIII

Não adianta tentar ignorá-los! Os games de 8 bits não morreram ainda, muito pelo contrário. O Brasil vai ser o único país do planeta a oferecer desde os três processadores de 32 bits do Saturn, até a opção mais econômica da Sega, o nosso bom e velho Master System. Sua nova versão — nas lojas desde o final de setembro — vem acompanhada de uma pistola Light Phaser, que pode ser usada nos jogos da memória do console (Hang On e Safari Hunt). Entre os cartuchos incluídos, o destaque fica para Shinobi, um antigo sucesso dos Arcades que não sofreu muitas alterações na conversão para os 8 bits. Os outros três são o também clássico Golden Axe, Global Gadiators e o simplório Bart Vs The World. O kit completo sai por volta de R$ 190,00.

Xtra

Mais jogos para Mac

A grande vendagem dos computadores Macintosh durante a última Fenasoft, a entrada da empresa no Brasil e a disponibilidade destes micros agora até em supermercados, estimulou os distribuidores a oferecer uma variedade maior de games e CD-ROMs para a plataforma. A procura é tão grande que o gerente de marketing da Brasoft, maior distribuidora de CD-ROMs do Brasil, Flávio Roque anunciou que está trazendo vários títulos até o final do ano. Antes mesmo da Fenasoft, o diretor geral da empresa, Paulo Roque, já havia anunciado inclusive jogos legendados em português e dublados. Entretanto, até o fechamento desta edição a Brasoft ainda não tinha confirmado os títulos que pretende trazer.

Voyeur, para PowerMacs

Por enquanto, a Brasoft continua comercializando no Brasil jogos feitos em Macs, como o Voyeur da MacPlay, o Daedalus Encounter da Virgin, e o Police Quest da Sierra (veja matéria nesta edição); somente em versões para PC. É uma pena, já que o tratamento de vídeo na plataforma Macintosh é muito superior ao dos PCs e esses jogos ganham no micro da maçã uma performance bem melhor. Isto é verdade principalmente em jogos como o Voyeur em versão acelerada para o Power Macintosh. Por isso vale a pena procurar estes jogos nas importadoras especializadas.

Daedalus Encounter, só nas importadoras

Outras duas empresas que já desenvolveram CD-ROMs híbridos (que rodam tanto em micros tipo PC como em Macs) no Brasil estão com um projeto conjunto para criação do primeiro game nacional em CD para as duas plataformas. As empresas ainda não divulgaram que tipo de jogo seria este, mas o lançamento está previsto para o segundo semestre do ano que vem.

Um dos poucos games disponíveis exclusivamente para Mac é o Marathon, da Bungie Software, que está sendo distribuído gratuitamente dentro do Performa Pack (um conjunto do programas entregue junto com os computadores Performa 630 comercializados pelas revendas autorizadas Apple). Quem já tem o computador e quer só o jogo, também pode procurá-lo nas lojas importadoras de games.

V. Guedes

Já disponível

O Marathon é um jogo tipo Doom que ocorre dentro de uma estação espacial. O jogador é um viajante que cai na estação infestada por alienígenas com cara de formiga e descobre que é o único humano vivo no lugar. Ele consegue informações vitais e as passagens de hangar para hangar em alguns terminais espalhados pelos corredores.

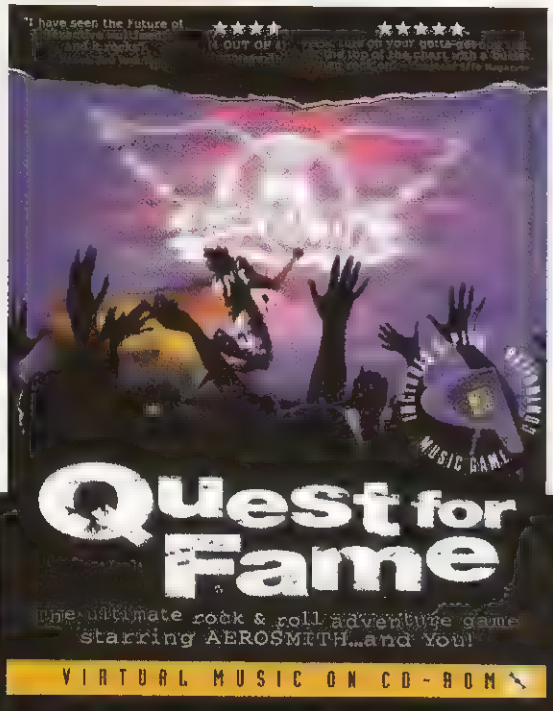
Além de recursos comuns a esse tipo de jogo como várias armas diferentes, sistemas de proteção, níveis de dificuldade, etc; o Marathon também apresenta alguns recursos extras como a possibilidade de não apenas salvar, mas filmar o jogo. Assim, quando o jogador morre ele pode ver toda a sua trajetória recente e analisar seus erros para não cometê-los novamente.

Outro recurso interessante são as duas possibilidades de visualização do jogo. No modo normal o jogador tem na tela uma espécie de monitor onde acompanha seu nível de energia, os armamentos disponíveis e um pequeno radar que mostra a aproximação dos inimigos. Mas se você preferir uma imersão maior no jogo e só se preocupar em sair matando os cabeças-de-formiga, também pode optar pelo modo de tela cheia, que mostra só o que vem pela frente.

O game aceita ainda várias configurações de comandos pelo teclado, teclado e mouse ou joystick. A jogabilidade não é lá essas coisas, não existem muitas possibilidades de movimentação. Mas o desafio do jogo é 10. Mesmo os mais experintes vão suar bastante para passar as fases. Para os iniciantes então, nem o nível kindergarten (jardim da infância) dá certeza de vitória.

Xtra

Para solar com os astros do rock você só precisa de um micro e uma raquete de tênis



Toque com o Aerosmith

Você já se pegou alguma vez dando aquele solo de guitarra na raquete de tênis? Então se prepare que agora você vai poder solar mesmo. A Ahead Inc acaba de lançar nos EUA o CD-ROM Quest for Fame, ainda sem distribuição no Brasil, que traz uma "palheta" virtual. É só plugar a palheta na saída serial do computador (um PC ou Macintosh) e acompanhar como convidado especial jam sessions ou mesmo um grande show num estádio com o pessoal do Aerosmith.

A história é a seguinte: Tom Hamilton e Joey Kramer estão procurando um reforço para a banda e acham que você pode ser a escolha perfeita. Depois de apresentado ao vocalista Steven Tyler, você pode optar por tocar com eles em um ensaio na garagem, num clube esfumaçado ou partir direto para o estádio onde o público vai delirar com seus solos de guitarra. Na verdade, basta acompanhar as linhas embaixo do monitor para ver a hora de bater a palheta na beirada da cadeira, na sola do sapato ou na sua raquete de tênis predileta. O software se encarrega de colocar melodia no seu ritmo.

Os gráficos são excelentes e o divertimento é garantido.

Plugue a "palheta" no seu Mac ou PC e suba ao palco

Cada um dos lugares onde você vai tocar com o Aerosmith lhe dá diferentes opções de músicas conhecidas como Walk This Way, Jane's Got a Gun, e outras. Você pode escolher ainda entre quatro níveis de dificuldade da guitarra que varia da base até o solo individual. Mas cuidado para não tocar errado porque os caras reclamam mesmo. E, afinal de contas, seu público está olhando!

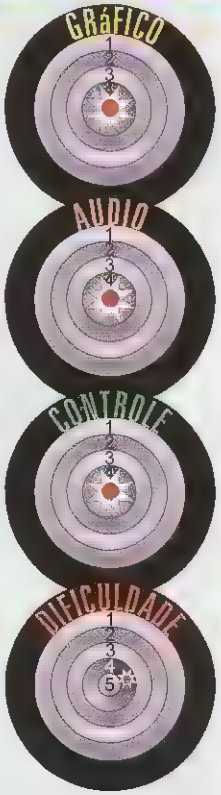
Quem quiser mais informações pode entrar em contato com a Ahead pelo telefone 001-(617) 271-0900. Nos EUA o preço do CD-ROM é US$ 59,95. A empresa ainda não divulgou quais os próximos grupos a serem escolhidos pra convidá-lo a fazer parte da banda. Mas certamente outros roqueiros vão querer ter um guitarrista como você no centro do palco.

U. Guedes

Killer Instinct para SNES! O que temos aqui, é o videogame dos sonhos de qualquer player que possua esse sistema caseiro de 16 bits. Um lançamento de peso, que chegou a sombrear a inusitada adaptação de Mortal Kombat 3 para o Mega Drive. Permanece um mistério o que os programadores da Rare — juntamente com os técnicos da Nintendo — fizeram para compactar um jogo de 100Mb que rodava no arcade através de um processador de 64 bits, num cart de 32 Mb para um console de 16 bits. Considerando que a qualidade gráfica não foi comprometida e que ainda por cima a jogabilidade foi aprimorada, esse milagre da compactação chega a parecer ainda mais impressionante.

É verdade que a versão para SNES não é exatamente idêntica à do arcade. Ficaram de fora algumas telas da apresentação, os personagens estão cerca de 10% menores, as animações tem um número menor de frames por segundo e o scroll não é mais de 360 graus em alguns cenários. Mas a jogabilidade, que é o que realmente conta, além de oferecer todos golpes, combos e fatalities do original, traz uma série de novos combos para a maioria dos lutadores.

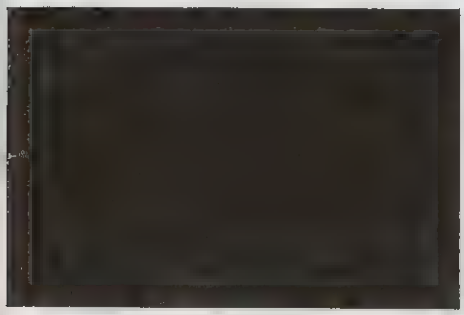
E o que dizer do áudio? Você não precisa ser fã de música eletrônica dançável, pesada ou experimental para se deliciar com essa trilha. Tanto que o CD-áudio "Killer Cuts", com versões remixadas das músicas-tema de cada personagem, como os clássicos instantâneos "Controlling Transmission", "Freeze" e "Oh Yeah, It's a Jungle", foi lançado a pedidos do público japonês, enlouquecido pela trilha original do game. O CD também acompanha o cart brasileiro. Apesar do nome "Instinto Assassino", esse não é um cart de violência gratuita como Mortal Kombat. As finalizações não são tão grosseiras, (ainda que alguns golpes espirrem os fluídos vitais do oponente pela tela) e as seqüências de porradas estão muito mais próximas do estilo de Street Fighter que do sucesso da Midway. É claro que nem um desses videogames oferecia a possibilidade de se detonar o adversário em combos de 64 golpes, mas algumas semelhanças na maneira desses golpes serem acionados e no timing dos contra-ataques podem até



caracterizar Killer Instinct como um híbrido de Street Fighter e Mortal Kombat para os anos 90.
Isoladamente os personagens são todos muito bem bolados, mas é estranho imaginar como seria uma luta entre um peso-pesado humano usando apenas suas luvas de boxe e um lagarto humanóide alterado geneticamente, ou entre um alienígina de gelo e um criminoso mutante flamejante. Mas a verossimilhança nunca foi o forte dos games de luta e ninguém vai estranhar esse tipo de devaneio fantasioso.
O andróide Fulgore, protótipo de soldado cibernético da corporação Ultratech, e Spinal, o esqueleto de um guerreiro do passado reanimado pela empresa (como a Ultratech fez para manter os ossos encaixados e se movimentando sem músculos, ou tendões?) foram os lutadores escolhidos para promover o cart e o CD, além de terem sido os campeões de popularidade entre a galera dos flipperamas, mas o nível de poder e habilidade é praticamente o mesmo para todos lutadores.

Sabrewulf e Riptor são os mais difíceis de controlar, já que ao invés de socos e chutes eles mordem e arranham. Riptor, como todo bom réptil, ainda pode usar a calda como arma. Nada que alguns minutos de exercício no Modo Treinamento não resolvam. Pessoalmente sinto mais empatia pelos lutadores humanos, em especial a bela B. Orchid e o agressivo T. J. Combo. Mas realmente não deu para resistir ao impulso de jogar com todos logo no primeiro dia que recebemos o game.
Desde o lançamento dos primeiros cartuchos do Atari que eu não passava tantas madrugadas em claro!
Concluindo — Se você ainda não têm o SNES, compre um console agora mesmo, se você já tem o SNES e ainda não jogou Killer Instinct, pare tudo que estiver fazendo e compre, alugue ou pegue emprestado um cartucho. Esse é o lançamento mais quente de toda a história dos 16 bits!

Nuki Nixon



Outra novidade, muito prática por sinal, é o Modo Treinamento. Você pode surrar um outro personagem por horas sem que ele reaja ou perca sua energia - muito útil para treinar as sequências mais longas sem formar um monte de calos nos dedos.

RISE OF THE TRIAD

Fãs de Doom, preparem-se para uma verdadeira carnificina, pois surgiu um jogo que promete superar o banho de sangue promovido pelo consagrado game da Apogee. Trata-se de Rise of the Triad (mais conhecido pela alcunha ROTT), lançamento recente da mesma produtora. Lá se vão três anos que a Apogee lançou o clássico Wolfenstein 3-D, jogo pioneiro no estilo labirinto tridimensional, que colocava o jogador na "primeira pessoa" caçando inimigos nazistas por várias salas. O jogo virou mania, mas hoje chega a ser engraçado notar como Wolfenstein é primitivo e até enjoativo. O próximo foi o sangrento e desafiador Doom, cheio de monstros assustadores (o sucesso gerou uma seqüência e deve virar um filme de horror em breve). O sangue jorra com ainda mais vontade em ROTT, mesmo não tratando-se de um jogo de horror.

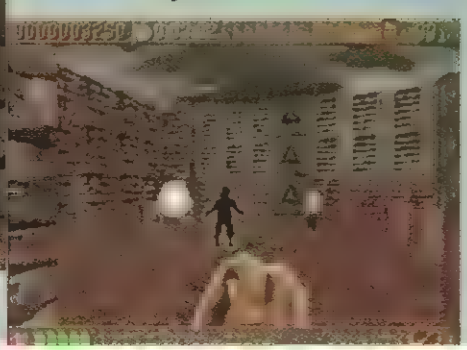
O enredo – situado no futuro – mostra uma equipe de agentes secretos (do tipo Missão Impossível) que fica presa na Ilha de San Nicolas. Os cinco heróis enfrentam a horda de guardas fortemente armados que se apossaram de um mosteiro abandonado. O objetivo do jogo é simples: matar, matar e matar mais um pouco.

Após escolher um dos personages (incluindo duas garotas valentonas) você seleciona o nível de dificuldade – sempre acompanhado de uma piadinha – e já está pronto para o combate, começando armado apenas com uma pistola. Uma vantagem de ROTT em relação aos predecessores é sua munição infinita para as pistolas e metralhadoras. Quem curte tiroteios vai poder praticar a torto e direito, inclusive deixando marcas de balas nas paredes. Aliás, o forte é mesmo a violência explícita. Wolfenstein hoje pode parecer inofensivo, mas classificava sua censura para crianças menores de treze anos. ROTT deveria ser proibido para menores de 21 anos! (Se bem que, se em Wolfenstein muita gente se incomodava com os cães que eram baleados, ROTT presta uma homenagem aos caninos transformando o jogador em cão!).

Para os mais sádicos, um dos momentos memoráveis é quando um guarda ferido implora de joelhos para não ser morto: "Please, no, don't shoot...". Mas não fique com dó e trate de fuzilar logo o infeliz, senão ele se levanta e parte para cima de você! Fique atento também com o guarda que se finge de morto, deitado no chão, mas que se levanta rapidinho quando você se aproxima. Mostrando uma postura politicamente correta, o jogo permite que os mais sensíveis controlem o nível de violência, podendo até eliminar as cenas sangrentas. Mas quem curte sangue e tripas vai se esbaldar com os corpos explodindo.

Além de caçar esse mundaréu de guardas, o jogador tem como missão secundária coletar objetos (no formato da Cruz de Caravaca egípcia). A cada cem objetos você ganha uma vida extra – mas é mais inteligente gravar cada etapa do jogo do que ficar acumulando vidas. O jogo fica mais ágil e divertido se você deixar de lado essa bobagem de correr atrás de cruzes; mas isso depende da preferência de cada um.

Outra novidade é o Comm-Bat Game, que possibilita que dois usuários conectados através do modem se enfrentem num labirinto. Entre as muitas possibilidades, há uma na qual cada jogador fica por



A violência do jogo é capaz de deixar boquiaberto até mesmo os fãs de Leatherface. Quando você explodir seu primeiro inimigo, espalhando membros ensanguentados para todo lado, certamente vai levar um bom susto (ou talvez sorrir satisfeito).

um tempo determinado com a arma, tentando encontrar e fuzilar o adversário. Depois de algum tempo, a arma vai para o adversário, aí só resta correr... Nesta opção, uma das armas é um taco de beisebol que atira bolas assassinas! Quem não possuir modem

poderá explorar o labirinto (uma opção bem menos empolgante) coletando as "tríades" para somar pontos.

Para ajudá-lo nesta confusão toda há um mapa de cada labirinto, que aparece na tela quando o jogador teclar TAB. Você visualizará todas as salas que já visitou, e as possíveis passagens ainda inexploradas (use CTRL e ALT para ampliar e reduzir o mapa). De resto, explore o jogo com cuidado e atenção; há passagens secretas, paredes que se movem, e até guardas que atiram redes em sua direção.

Quem já possuir a versão shareware de ROTT e gostar de labirintos diferentes não deve se livrar dela quando adquirir a versão final, pois os mapas são diferentes. A versão em CD-ROM traz ainda vários BMPs e WAVs para serem usados no Windows, prometendo tornar ROTT uma mania entre os usuários de PC.

Carlos Primati

Senhas

Como outros jogos do estilo, Rise of the Triad tem suas senhas secretas que facilitam a vida do jogador mais preguiçoso. Para ter acesso aos códigos secretos, primeiro você deve digitar DIPSTICK durante qualquer momento do jogo. A seguir, é só escolher qual senha vai facilitar sua vida.

SEEYA (ou TOOSAD) é a mais bondosa de todas, colocando o jogo no "modo Deus": você fica superpoderoso, imune a tudo e capaz de eliminar todos os inimigos na tela lançando uma espécie de magia. Muitas senhas dão acesso às armas pesadas do jogo (difíceis de se achar): FIREBOMB, BONES, VANILLA, HOTTIMES, HUNTPACK e BOOZE presenteiam o jogador com canhões de bolas de fogo, bazucas e lança-mísseis. Experimente cada uma, e digite RIDE para "cavalgar" os mísseis que disparar. A senha JOHNWOO presta uma homenagem ao festejado diretor de filmes de ação, dando uma pistola extra ao jogador (que passa a atirar com as duas mãos, como os personagens de Fervura Máxima!). Você tem ainda a opção de proteger-se das armas adversárias. SIXTOYS, BURNME e SHOOTME acessam armaduras a prova de balas, e CHOJIN torna-o imune aos ferimentos. LUNGDUNG protege o jogador de gases venenosos com uma máscara de gás, e FLYBOY pode ser bastante útil, pois possibilita que o jogador voe por algum tempo. Já BOING e BADTRIP são pura palhaçada: a primeira acessa o "modo elástico", fazendo o jogador rebater pelas paredes do labirinto; a segunda coloca o pobre coitado alucinando numa viagem de ácido.

Digitando LONDON você acrescenta neblina no cenário (para desligar, basta digitar ao contrário: NODNOL). GOTO permite que se escolha qualquer fase, e WHERE informa sua localização atual. Se as coisas ficarem confusas, digite PANIC e tudo volta ao normal. Se nem isso resolver, GOOBERS faz o jogo voltar para o início, sem qualquer complicação.

LANDS OF LORE

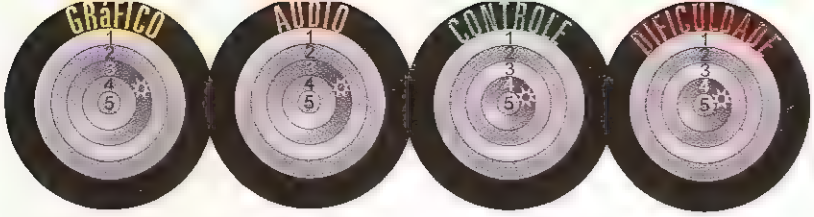
Cavaleiros, bruxas, duendes, poções, magias... Você já viu isso, não? Lands Of Lore é bastante familiar, você vai se sentir em casa se já tiver jogado qualquer outra aventura com esse tipo de personagem místico. Ainda não é o jogo definitivo: trava de vez em quando, as lutas dependem mais da sua sorte que da sua habilidade e os gráficos do próprio jogo não são tão bons quanto os da abertura e dos "cinematics"que aparecem entre as fases. Mas diverte bastante e você vai passar horas tentando descobrir a saída dos bosques e das cavernas.

Magias podem servir para muita coisa: para restaurar sua energia e de seus companheiros, para congelar os inimigos, para jogar raios contra eles etc. À medida que você avança no jogo, vai encontrando novas palavras mágicas que enriquecem suas magias.

Tudo é falado em inglês, mas mesmo não entendendo, você vai conseguir jogar, porque é mais ou menos evidente o que se precisa fazer: matar os monstros e bandidos, pegar as moedas e tesouros e pegar as poções. Uma boa opção é pedir para que apareça na tela o texto dos personagens. Isso torna mais fácil sacar o que eles estão falando. E como falam! os personagens falam muito, e a caixa assegura que o CD traz quatro horas de diálogo gravado. Não duvido. Os manuais são supercompletos, mas também não foram traduzidos.

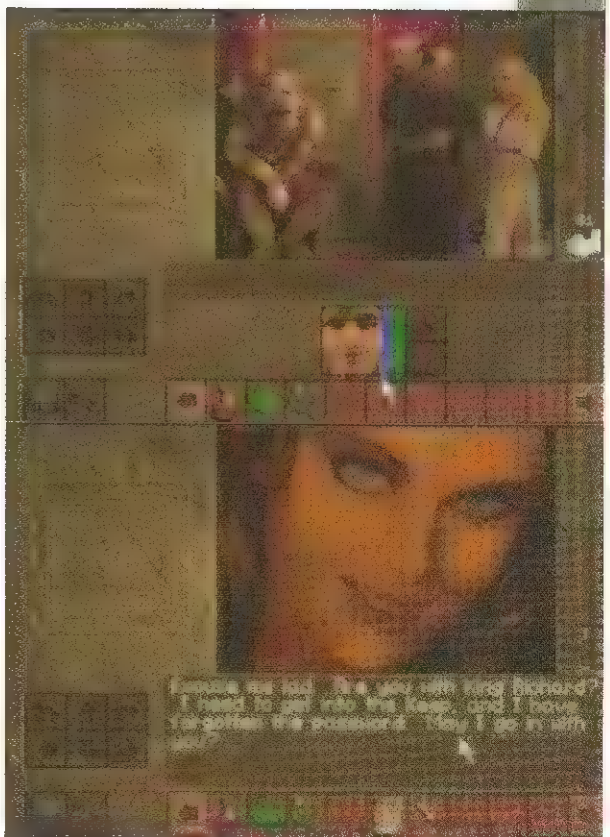
Vá andando pela floresta (ou pelo castelo, ou pela mina, ou pela caverna), ligado nos inimigos. Qualquer coisa diferente (folha, pedra, faca, cajado, lanterna) pode pegar e guardar. Chega um momento em que você está carregando uma quantidade inacreditável de coisas: trocentas pedras, centas facas, mil cajados, um monte de folhinhas, coisas que você nem vai usar mas que pega para alguma emergência. Aí pinta aquele inimigo na sua frente: pode ser que ele fale alguma coisa, nesse caso você pode tentar argumentar. Mas tem outros mais radicais que vão logo te dando porrada, mordendo etc. Aí você clica o botão de ataque ou o de magia. Vencer uma luta contra um monstro depende muito mais das armas que você já encontrou do que da sua habilidade (a gente luta simplesmente apertando o botão de ataque na tela). Vencer também depende bastante de sorte, para você não ser atingido pelo seu inimigo antes de acertá-lo.

Quando você encontrar companheiros no meio da viagem, não deixe de



equipá-los com escudos e armas (reserve os melhores para você, evidentemente). Alguns companheiros, são mais fortes, enquanto outros tem na magia o seu principal poder.
Quando você estiver com três personagens, tudo fica mais fácil porque enquanto um recupera forças do golpe que deu, os outros dão os seus próprios golpes. Além disso, você pode usar a magia de saúde nos colegas, para que eles recuperem forças. À medida que você vai vencendo seus inimigos, vai ficando mais forte (porque aprende, de tanto apanhar...) e vence mais facilmente.
Se você achar que está num lugar seguro, pode tirar uma soneca, para que você e seus companheiros recuperem energias e magia. Infelizmente, você pode ser acordado no meio de seu sono sendo atacado por homens das cavernas ou coisa parecida.
Não é o tipo da aventura em que você não sabe o que deve fazer em seguida. É mais ou menos evidente que, se você está cercado de monstros, deve vencê-los, e que se está numa caverna sem saída, deve procurar um caminho quebrando paredes ou apertando botões. Você vai encontrar alguns enigmas, do tipo acertar uma seqüência de alavancas para abrir as passagens certas. O mapa facilita muito a sua missão. Botões que você pode não ter notado ao passar aparecem claramente no mapa, como pontinhos pretos na parede. Vá até lá, dê uma olhada e certamente você vai encontrar um botão, signo ou estátua que abrirá novas alternativas no jogo.
A dificuldade é bastante gradual, ou seja, você é encorajado a jogar pela relativa facilidade inicial do jogo. Só que de repente você vira num canto do caminho e leva aquela cacetada na testa. Por isso, salve, salve, salve o jogo o tempo todo para ir avançando sem medo. Se quiser você pode controlar tudo pelo mouse, inclusive o movimento dos personagens. Escolha a opção "floating cursor" que aparecem cursores sobre a tela cada vez que você leva o mouse para os cantos. Só que isso acaba atrapalhando: às vezes existe uma adaga ou pedra no chão e você não consegue pegá-la porque o cursor se transforma na seta de direção.

J. Best



PC

Police Quest OPEN SEASON

Police Quest – Open Season, game multimídia da Sierra, usa mais uma vez o sistema de adventure para criar um sofisticado jogo interativo, desta vez sobre uma investigação policial nas ruas da cidade de Los Angeles. Criado por Daryl F. Gates, chefe de polícia aposentado de L.A, o jogo se baseia na realidade cruel do dia-a-dia policial e faz o jogador seguir fielmente os passos de uma investigação de homicídio, crime comum nas violentas metrópoles dos EUA e do resto do mundo (eu disse Rio de Janeiro e São Paulo?). A frase da embalagem ("O mais emocionante CD multimídia jamais criado!") pode parecer exagerada. E é, se você tem como ideal de "emocionante" muitos tiroteios e mortes sangrentas. Mas aqueles que gostam de se envolver a fundo nos games (como no fantástico Myst), o jogo realmente reserva uma boa dose de emoção e surpresa.

Se você tem o RoboCop como exemplo do policial que faz o papel de herói, trate de esquecer logo essa imagem ilusória. Aqui, se você ousar apontar sua arma para um inocente (ou mesmo aquele suspeito que tem a maior pinta de bandido), vai logo receber um sermão daqueles: "Não há necessidade do uso de arma", "Não é preciso empregar força bruta" e essas coisas. Em Police Quest os tiras são bonzinhos e honestos – e ai de quem tentar afirmar o contrário... Pode parecer bobagem a princípio, mas uma boa lida no Manual do Departamento de Polícia de Los Angeles (que vem junto com o CD numa versão resumida) pode ajudá-lo muito em sua aventura detetivesca.

Você já começa o jogo no local do crime, um beco da periferia onde foi encontrado o cadáver de um ex-policial morto de maneira violenta. Mal fuça no local e já dá de cara com o corpo de um garotinho de seis ou sete anos jogado num lixão. Clicando cada parte

Fique atento a todos os detalhes da cena: uma ponta de cigarro, marcas de pneu, uma pichação na parede, etc., sempre tomando nota em seu caderninho. Meio Sherlock Holmes, mas nem tanto; lembre-se que você é um policial de verdade!

da tela, você anda pelo cenário, pega e examina objetos e conversa com os demais personagens. Após esgotar todas as possibilidades do local (realizando corretamente cada procedimento), você passará para outro cenário, mas podendo voltar mais tarde.
A apresentação gráfica é impecável, com menus simples e diretos, concentrando toda a ação no próprio cursor, que identifica cada atividade. Filmado em locações reais com atores de carne e osso, prima pela qualidade da animação e das fotos de alta resolução, com som estéreo de boa qualidade e muitos diálogos. Para o alívio de quem não entende necas de inglês falado, tem a opção de colocar os diálogos na tela em forma de texto (também em inglês, mas mais compreensíveis).
O único (e desagradável) problema fica com o fato do game ter sido desenvolvido por um policial de verdade – ou seja, pode esquecer aquele clichezão que todos adoramos do tira canalha, corrupto e violento. Aqui – e só mesmo num jogo – os "gambés" são politicamente corretos. Tente, por exemplo, cutucar a policial gostosinha, e vai vê-la despejando sobre você o regulamento do bom policial, advertindo sobre o crime de assédio sexual.
Toda essa complexidade do jogo acaba exigindo também que ele seja rodado numa máquina de maior capacidade. Para a alegria sádica dos "mac-users" (que falam tão mal do vídeo no PC), você terá que abrir mão de mais de 20 Mb de seu HD para possibilitar que o jogo rode com toda a capacidade de animação. E nem sonhe com senhas: aqui a aventura tem que ser resolvida queimando as pestanas meses a fio.
Não é um jogo direcionado ao público mais jovem (a criançada nem vai se interessar na embromação que toma grande parte da trama), sendo mais indicado aos adultos que costumam relaxar com um joguinho de PC de madrugada ou no fim de semana. Bem, como já foi dito, essa é a dura vida de um policial de verdade (aquele honesto, bonzinho, etc.). Por outro lado, se você preferia se sentir como o RoboCop...

Carlos Primati

PC

ZORRO

Foi só o mago milionário Steven Spielberg anunciar seu interesse em realizar uma versão moderna da clássica história do justiceiro Zorro, que logo surgiram espertinhos para embarcar na publicidade alheia. O diretor promete colocar o espadachim hispano-americano de volta à moda com o longa-metragem que deve ter Antonio Banderas no papel título. Mas antes que a confusão aumente, este game intitulado Zorro – A Cinematic Action Adventure (da Capstone) tem de semelhante ao projeto de Spielberg só o nome. Trata-se apenas e tão-somente de uma versão (piorada!? quem sabe?) do consagrado e já ultrapassado game Prince of Persia – sucesso no PC e Mac. Se você é daqueles que achava Prince muito chato, pode parar por aqui, pois não vai perder nada.

Assumindo o controle de Zorro, você deve saltar, escalar, descer e girar por diversas telas, armado com sua espada e um chicote de longo alcance. Não dá para riscar o famoso "Z" na barriga do Sargento Garcia, pois os movimentos de luta são simplórios, e logo-logo o game já enjoou o jogador mais exigente.

Das cinco fases do jogo, a primeira é a mais feia visualmente e xarope de jogar (talvez para você soltar uma exclamação do tipo "Ah, o jogo até que não é tão ruim!"), mas no geral é cansativo e até meio irritante (quando te sacaneiam!).

Os controles nem sempre obedecem de acordo (às vezes funcionam mais do que deveriam, e lá vai nosso herói despencando pelo abismo...). O cenário construído na forma de labirinto pode tomar um bom tempo para ser desvendado – e muitas vezes o jogador será obrigado a apelar para uma manobra mais ousada, pulando de uma tela para a outra e rezando que o pobre Zorro caia em terra firme! Para poder arriscar com mais convicção, é aconselhado gravar cada etapa do jogo.

Alguns vilões são bons (as plantas que comem gente, por exemplo), tem cenários bem interessantes (o navio fantasma é um dos melhores); tem até uma boa dose de sangue (que espirra na parede a cada estocada de florete ou chicotada). Mas Zorro é chato mesmo porque é difícil de jogar ao mesmo tempo que é sem graça e desprovido de atrativos. Assim não há quem agüente!

As cenas em live action e as animações que aparecem na abertura do jogo e no início de cada nova fase são mero subterfúgio para ludibriar o pobre consumidor. Essas cenas foram filmadas especialmente para este CD (com um elenco de desconhecidos), e são bem acima da média do que a gente costuma ver, mas no final das contas não conseguem disfarçar a pobreza do jogo.

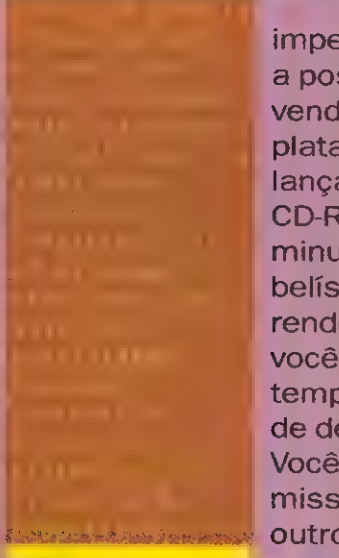
Uma coisa é certa: se a LucasArts – ou qualquer outra empresa de software respeitável – resolver adaptar o Zorro de Spielberg para os games, certamente virá coisa melhor por aí.

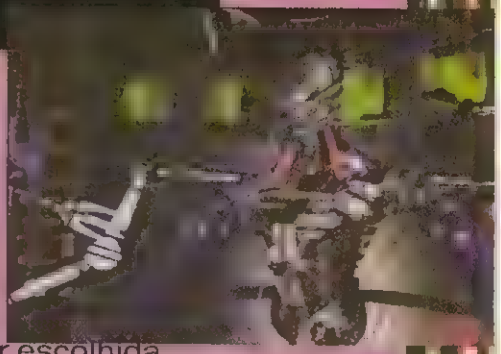
Carlos Primati

RISE OF THE ROBOTS

Com um argumento baseado na novela homônima de ficção científica, Rise of The Robots é um game com um forte apelo audiovisual; combinando graficos mapeados em estações Silicon Graphics, com uma trilha sonora especialmente composta pelo guitarrista Brian May, da saudosa banda de rock The Queen.

Apesar do sucesso de seu visual impecável, que garantiu a posição entre os mais vendidos em todas as plataformas para que foi lançado, essa versão em CD-ROM inclui alguns minutos extras de uma belíssima animação renderizada. É assim que você se localiza no tempo e no espaço, além de descobrir sua missão. Você é um cyborg com a missão de combater outros andróides e recuperar o domínio da metrópole. Missão quase impossível se formos considerar a jogabilidade desse game. Tanto com o joystick quanto com o teclado, os personagens de Rise of The Robots tem os movimentos super-travados. Você não pode sequer trocar de lugar com o robô contra o qual está lutando. Os andróides duelam sempre um de frente para o outro, já que não dá para saltar por cima do oponente. Você pode escolher tanto o Cyborg quanto algum dos poucos robôs contra os quais ele luta. Depois de derrotar todos os oponentes, surge a Supervisora, uma "chefe" cibernética que nos deixou meditando sobre alguns instantes a respeito da utilidade de se diferenciar o sexo dos andróides, uma vez que estes não precisam se reproduzir pelos meios tradicionais.





Ela não pode ser escolhida diretamente no menu principal, mas aparecerá como opção se você selecionar o modo 1 Player e acionar as seguintes teclas: [flecha para a esquerda],[flecha para esquerda],[flecha para a direita], [flecha para a direita] ou 4,4,6,6 no teclado numérico. Para dois jogadores é só selecionar 4 e 6 no modo Military vs Military. Todos os robôs têm uma coleção de movimentos especiais, que se já não eram fáceis de acionar através dos joysticks amigáveis das versões para Saturn e Play Station, imagine só no teclado do PC... chega a ser irritante! Tudo isso será remediado na segunda versão de ROTR, que promete trazer mais 18 robôs, dessa vez armados, com uma jogabilidade mais dinâmica que a desse primeiro game.

Nika Nixon

FX-FIGHTER

O vazio existencial do CD-ROM para IBM PC acaba de ser preenchido. FX-Fighter é o primeiro game de luta para o PC, que concilia um bom controle e uma jogabilidade respeitável com o delicioso imediatismo da pacandaria em 3D.

O CD FX-Fighter vem acompanhado de uma mini-revista em quadrinhos muito parecida com os títulos de super-heróis das editoras americanas Marvel e DC Comics. O vilão Rygil é uma colagem de referências a criaturas cósmicas hostis e superpoderosas das HQs, como Thanos e Darkseid. Ele explode sitemas solares como a Fênix Negra, pilota uma nave bélica do tamanho de um planeta, como Galactus e ainda propõe um duelo entre seres superpoderosos como o Beyonder das Guerras Secretas. Tudo bem, a originalidade não é mesmo o forte desse game, que apesar de toda essa temática cósmica referente aos quadrinhos de ficção científica, não passa de um clone de Virtua Fighter, com alguns comandos idênticos, como o de pular sobre o oponente caído.

São oito lutadores de diferentes planetas dos sistemas ameaçados por Rygil, com habilidades relativas às características de seu mundo. Os lutadores se enfrentam numa plataforma flutuante plana em lutas de cinco rounds. Como em Virtua Fighter, o scroll é de 360° , e você pode vencer o adversário por nocaute, pelo tempo, ou derrubando-o para fora do ringue.

Os cenários são até mais bem acabados que os de VF, mas os personagens são renderezidos com uma definição de muito menos polígonos por segundo. Os personagens são um pouco caricaturais, mas a facilidade em acessar os comandos com apenas os dois botões do joystick compensa a pobreza visual.

Com alguma memória extra na sua HD, você pode deixar os gráficos de FX-Fighter um pouco mais apresentáveis. Na tela de configuração do jogo, escolha o item Detail Levels, lá você poderá definir a nitidez das texturas do personagem e do

cenário. Selecione a seguinte configuração — Textures: On para o Player 1, e Floor: Textured e Floor Detail: High, além de Screen: Full — para jogar com a melhor qualidade gráfica possível.

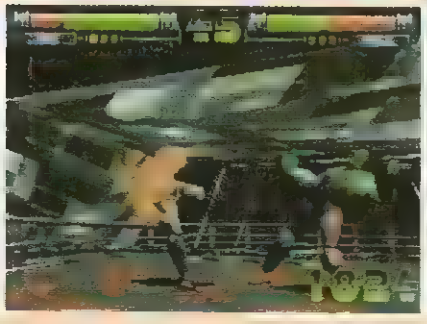
A dificuldade pode ser ajustada em oito níveis crescentes, mas a jogabilidade vai depender do controle que você estiver usando. Pelo teclado o game fica difícil até nos níveis mais baixos. Com um joystick típico de dois botões o controle melhora sensivelmente e já dá para chegar ao final. Agora, se você quiser realmente acionar todos os golpes especiais de cada lutador, o negócio é mesmo apelar para um joypad de seis botões que seja compatível com o seu PC. Um bom investimento para quem curte games de ação.

A pobreza na definição gráfica dos lutadores é compensada com a boa jogabilidade, rara em jogos de luta para PC

FX-Fighter também é um ótimo CD áudio. A trilha dance/trance assume um caráter descritivo, tanto do planeta e do personagem, quanto da própria luta. Os samplings das porradas e gemidos de dor se encaixam perfeitamente no andamento da música. O público alvo desse

lançamento não é o mesmo de games clássicos como Sim City e Myst. Não adianta pensar, ou planejar muita coisa em FX-Fighter, você vai poder contar apenas com os seus reflexos e habilidade manual, o que de certa forma é uma situação inédita pra turma do computador.

Niki Nixon

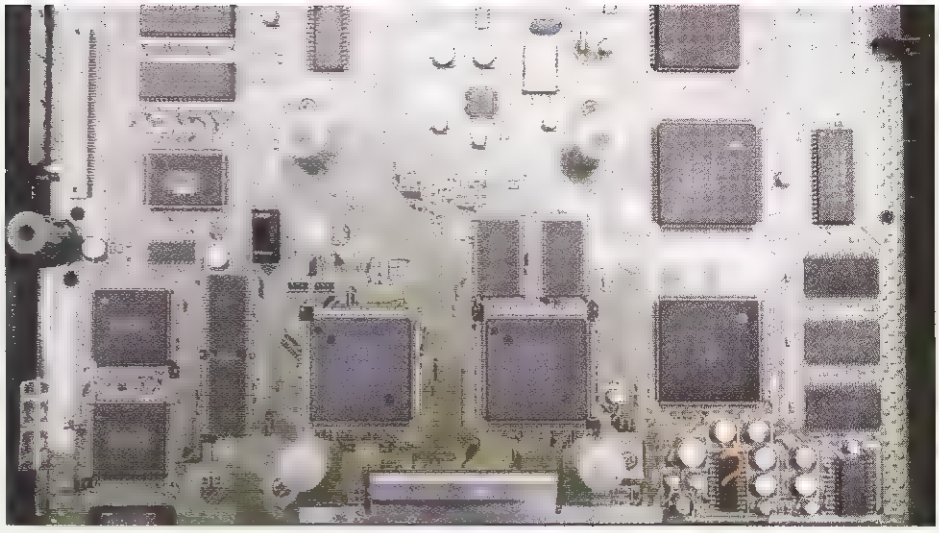


SEGA

· Isto é um computador
Como qualquer videogame, aliás. Mas é um computador feito para tarefas mais nobres: para lutas, corridas, aventuras, em vez de desperdiçar seu talento em bancos de dados e planilhas. E o Saturn não é um computador qualquer - ele tem processadores dos mais velozes e modernos. Veja o que é que está nas entranhas do Saturn, trabalhando duro pra você jogar!

· 3 Processadores
Três cabeças pensam melhor que uma, certo? Isso já ajuda a explicar porque os três processadores do Saturn fazem com que esse console seja tão veloz. O processador é o "cérebro" do computador e do videogame. Mas o que seriam processadores RISC? De alto RISCo, talvez? RISCados? Nada disso. RISC são as iniciais de Reduced Instruction Set Computer, ou seja, computador com conjunto de instruções reduzido. Agora ficou claro, né?

Não?
É uma looonga história, e vamos poupar vocês de lê-la, mas pode-se dizer, resumidamente, que processadores RISC trabalham com instruções curtas, todas do mesmo tamanho, o que facilita usar velocidades de processamento mais altas - o computador não perde tempo verificando o tamanho da instrução para executá-la. Bateu, executou.
Mas pra que três? É que em vez de um só cuidar de tudo (vídeo, som, processamento, joystick... tudo!), eles dividem as tarefas: dois cuidam do processamento propriamente dito, de gerar as imagens do jogo, enquanto outro cuida de gerenciar o CD e descompactar informações (você está louco para saber o que é descompactar? Então veja o box sobre Cartucho MPEG). Se você contar o processador de áudio, que veremos no PRÓXIMO PARÁGRAFO!, o Saturn tem quatro processadores, e não três.



• 32 canais de áudio
O Saturn tem um processador RISC que cuida só de som - ele controla 32 canais de áudio. Com tantos canais, a gente pode ter uma grande variedade de sons durante o jogo. Em um jogo de luta, por exemplo, alguns canais são usados para a música (guitarra num, bateria noutro, sintetizador noutro), outros canais para efeitos de som de golpes e outros para efeitos de som de quedas - depois todos os sons são misturados e jogados para o amplificador do seu televisor.
Uma novidade no som do Saturn é o QSound, sistema que simula um som tridimensional. Se o sistema de som de seu televisor for estéreo, você pode ter a sensação de estar sendo envolvido pelo som.

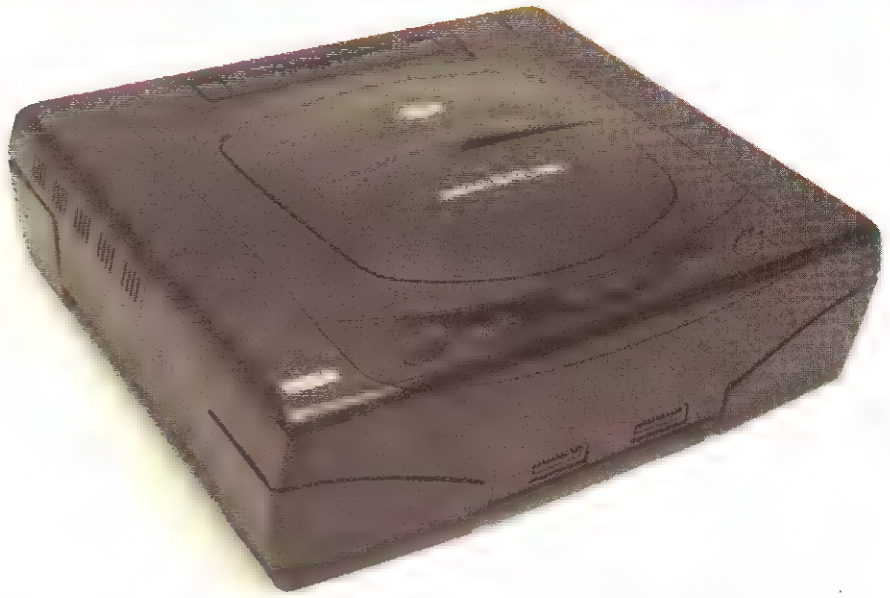
• 32 bits •
— O meu game tem 32 bits, o seu não tem!
— E que diferença faz?
— É que... Bem, 32 é um número MAIOR que 16!
Achamos que você pode dar uma explicação melhor que essa! O processador trabalha com bits, que são as unidades de informação. Um processador de um bit (que nunca

SATURN

vídeo, som, processamento, joystick... tudo!

Isto é um

existiu, diga-se de passagem) é como uma rua em que só passa um carro de cada vez; um processador de oito bits é como uma avenida de oito pistas, em que passam oito carros de cada vez - ou seja, processa oito bits por vez; e um processador de 32 bits é como uma avenida de 32 pistas, em que passam 32 carros de uma vez! A informação anda muito, muito mais rápido. Master System e Nintendo são games que usam processadores de oito bits; Super NES e Mega Drive usam processadores de 16 bits e o Saturn usa os de 32 bits.



· 16 milhões de cores

Ou, para ser mais exato, 16.777.216 cores simultâneas. Com tantas cores, todas as imagens ficam mais realísticas, embora com certeza ninguém seja capaz de distingüir a cor nº 2.531.714 da cor nº 2.531.715. As tais "cores simultâneas" referem-se à capacidade que o equipamento tem de ter todas elas na tela ao mesmo tempo. Acontece que alguns equipamentos e computadores às vezes até têm capacidade para gerar milhões de cores, mas só conseguem mostrar na tela um número muito menor ao mesmo tempo. Então, dos milhões de cores possíveis, esses equipamentos só podem mostrar, por exemplo, 16 mil ao mesmo tempo. O Saturn não - todas as cores estão disponíveis o tempo todo.

SEGA SATURN
· OS SOFTWARES.

Se consoles com vários processadores de 32 bits já são praticamente um padrão no mercado desde que a Atari decidiu recuperar a soberania da indústria de videogames lançando Jaguar por menos de U$ 200, por que toda essa festa em torno do lançamento do Saturn? Porque a Sega, ao contrário da Atari, já descobriu que o que vende um console não são os números de sua ficha técnica, mas a quantidade e a qualidade dos títulos disponíveis já no seu lançamento. Nesse departamento, o Saturn está muito bem servido, com versões em CD de algumas das máquinas mais quentes dos Arcades em 93 e 94, com o inevitável destaque para Virtua Fighter.

VIRTUA FIGHTER

Virtua Fighter não tem um gráfico especialmente bonito, nem uma estória por trás de toda aquela violência gratuita entre poliedros mapeados. Todo mundo concordou que faltavam uns polígonos extras aqui e alí, mas isso não chegou a abalar o charme de personagens capazes de simular tão bem o movimento humano.

A escolha desse título como carro-chefe do primeiro pacote de lançamentos foi no mínimo tão acertada quanto brilhante. O retorno absoluto no Japão, onde foi vendido proporcionalmente um game para cada console, comprova que foi Virtua Fighter que vendeu o Saturn e nem tanto suas alegadas inovações tecnológicas. A

versão Virtua Fighter Remix foi lançada para comemorar a marca de um milhão de máquinas vendidas. A textura dos gráficos está bemmelhor definida e muito mais agradável aos olhos que aqueles espinhosos personagens do game original, com uma qualidade muito próxima a de Virtua Fighter 2 - a única rival de Killer Instinct nos Arcades.

O Saturn brasileiro já vem acompanhado do CD Virtua Fighter. Então a única coisa que você, que divide o videogame com mais uma pessoa, tem a fazer, é ir correndo comprar outro Joystick Saturno por R$ 40,00, para que a briga em casa não passe do universo virtual para o real.

Os pontos fortes do título são a jogabilidade e o áudio - quando você desfere uma seqüência de golpes com sons diferentes e hiperrelistas no seu oponente, aplica uma chave e despenca em cima dele numa finalização brutal - a sensação é de se controlar um daqueles velhos filmes de artes marciais que eram produzidos em Hong Kong nos anos 60, antes de serem popularizados em escala mundial por Bruce Lee. Os Replays e a variação de perspectiva dão ao game um caráter ainda mais cinematográfico. Está sendo produzida uma versão para o 32X, (um console que tem sido negligenciado pela Sega) com todos os 700 golpes possíveis no Arcade e no Saturno, e mais a possibilidade de controlar os ângulos de camera como em Virtua Racing, outro game que se passa no Planeta dos Polígonos.

A textura dos gráficos está bem melhor definida e muito mais agradável aos olhos que aqueles espinhosos personagens do game original

DAYTONA USA

Outro sucesso dos Arcades disponível para o Saturn é Daytona USA que, convém lembrar aos que não freqüentam os flipperamas e não puderam sentir a capacidade total do game, perde um pouco do seu apelo de simulador cinético quando é jogado no mais que estático sofá da sala. Considerando que esse é um dos apenas dois pontos negativos do game (o outro é a renderização tosca do cenário, que faz montanhas surgirem aos pedaços no seu campo de visão) Daytona Racing é um título obrigatório para o Saturn.

Você pode escolher câmbio manual ou automático para três modelos de carro - o tradicional e veloz Fórmula 1, o Stock, mais estável, e para os veteranos do Arcade não se entediarem muito depressa, o modelo experimental Prototype. As opções de câmbio, automático e manual de 4 velocidades são comuns aos três modelos.

A música é bem legal, mas não o suficiente para ser ouvida toda santa vez que você for correr. O mesmo vale para os samplers da voz do chefe da equipe, repetidos até a saturação durante cada corrida.

Daytona também se permite algumas excentricidades, como incluir um comando secreto para controlar um cavalo na pista - Na tela de apresentação, aperte e

segure os botões A, B, X e Z, simultaneamente enquanto aponta o direcional para o canto superior esquerdo, na sequência, aperte o botão Start. Escolha o Saturn Mode, e aperte o botão esquerdo para selecionar o carro, seu cavalo poderá ser encontrado entre as outras opções motorizadas.

PANZER DRAGOON

Quem poderia imaginar que às portas do século XXI, aquele tipo de estória em quadrinhos de fantasia, publicada pela revista Heavy Metal - com um trabalho gráfico técnicamente impecável e ao mesmo tempo de gosto duvidoso - funcionaria como fonte de inspiração para um game tão interessante?

A tecnologia como sempre, reforçou o interesse da temática, você comanda um dragão voador blindado em um scroll de 360 graus, com gráficos em 3D, oito episódios diferentes (contando o episódio 0, uma fase secreta de modo Practice) com chefes difíceis e acúmulo de items para a armadura do dragão.

Os gráficos da abertura são ainda melhores e chegam a rivalizar com os dos últimos lançamentos para CD-ROM, mas com um envolvimento ainda maior, já que a jogabilidade dos games ainda é superior à dos computadores.

WORLDWIDE SOCCER

Comparado com os games

Se o sistema de som de seu televisor for estéreo, você pode ter a sensação de estar sendo envolvido pelo som.

de esporte para outras plataformas, esse Campeonato Mundial de Futebol pode ser considerado a excelência da forma. Como em todos os games da primeira safra nacional para o Saturn, tanto os gráficos como o scroll são em 3D. A trilha é bem produzida, mas nem por isso deixa de se tornar aborrecida quando você ouvi-la pela centésima vez. Um pop rock insosso rola por toda a primeira partida. as músicas seguintes também não merecem ser classificadas como "Duca!" , mas os samplers com o sons da estádio são pefeitos e ajudam a entrar no clima de final.

Em compensação o conteúdo está longe de superar a criatividade dos inúmeros jogos de futebol de outras plataformas. WW Soccer ganha em jogabilidade para o Super Sidekicks 3 da Neo Geo, mas oferece muito menos opções que as centenas de games de futebol já lançados para o AMIGA (a esmagadora maioria desenvolvida por programadores ingleses, fanáticos pelo computador e ainda mais pelo esporte - a Commodore britânica chegou inclusive a patrocinar o Chelsea e o Paris St.Germain). Bem mais interessante é o game Victory Goal, para o Saturn japonês, que traz a opção de escolher até os jogadores brasileiros da Liga Japonesa, como Leonardo, Ronaldo e Almir. estamos esperando que ele saia por aqui no pacote de Natal da Tec Toy.

CLOCKWORK KNIGHT

A aventura dos bonecos de corda em 3D acabou passando desapercebida no meio de títulos como Virtua Fighter e Daytona. A primeira vista pode até parecer que o jogo é um pouco infantil, com todos aqueles brinquedos coloridos que compõe o cenário, mas a dificuldade encontrada em estágios não tem nada de inocente, com armadilhas espalhadas pelos cantos mais improváveis da tela.

Clockwork é mais um game que apela para o argumento clássico do "cavaleiro enfrentando uma série de dificuldades para resgatar a princesa sequestrada por um vilão perverso" mas o visual é muito bonito, lembrando as ilustrações de luxo dos livros infantis do passado. A trilha

sonora reforça o clima de fantasia.

BUG!

O último game a ser lançado para esse primeiro pacote de Cds para o Saturn, tem como protagonista um simpático percevejo verde chamado Bug, que tenta resgatar sua família, capturada pela aranha Cadavra. Como os outros lançamentos para o sistema, Bug! apresenta gráficos tridimensionais, mas tanto os cenários quanto os personagens parecem um pouco pequenos na tela do monitor. O forte do jogo é seu humor, além da variedade de personagens coadjuvantes, poderes e itens, que ajudam ou atrapalham Bug pelas 6 fases de sua missão.

ASTAL

Astal é uma verdadeira viagem para um mundo de cor e fantasia, habitado por cristais e vegetais inteligentes, além de alguns monstros. Os gráficos são muito bonitos e a jogabilidade não lembra a de nem um outro game em 2D ou 3D - é como controlar um desenho animado com muita ação. Esse é o primeiro game que a Tec Toy lança para o Saturn depois do pacote sextuplo de softwares de setembro, esperamos que a lista engorde até o Natal, com títulos que já enlouqueceram os japoneses, como Pretty Fighter, Shinobi Legion, Toshiden S ou Grand Chaser, mas que são incompatíveis com o sistema nacional.

J. Best e Niki Nixon

Cartucho MPEG

Existe uma maneira de ver filmes no Saturn: executando filmes gravados em CD no formato MPEG. Para isso você precisa de um cartucho extra, de descompactação MPEG - esse produto já existe e pode ser um dos que a Tec Toy vai lançar até o Natal.

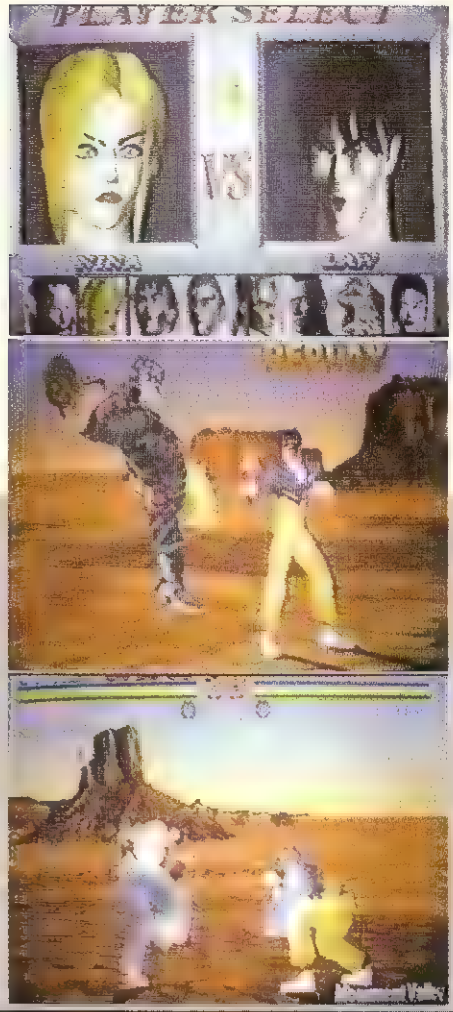
Não parece, mas imagens ocupam muito espaço em CD. Para gravar um filme no CD que pode ser visto no Saturn é preciso compactar as imagens, espremê-las para que caibam lá. Compactação é só uma maneira de colocar mais informação no mesmo espaço. Por exemplo, vamos supor que eu escrevi:

AAAAA BBB CCCCCC DDD EEEEEEEE

A gente tem aí 25 letras. Mas eu poderia compactar essa informação da seguinte maneira:

A5 B3 C6 D3 E8 (a letra, seguida do número de vezes que ela aparece) e colocaria a mesma informação, agora compactada, em 10 letras - economizei 15 letras de espaço. Só que aí o computador pega esses código e "descompacta" para colocar na forma original. O cartucho MPEG faz isso: descompacta as imagens que foram gravadas no CD. "MPEG" é simplesmente o nome de um tipo de compactação.

ts de emoção



TEKKEN

Tekken apareceu nos arcades do mundo inteiro no final de 1994. Quatro meses depois já estreava no Playstation idêntico ao original. O segredo dessa supersônica conversão é a compatibilidade da placa do arcade com a do Playstation. A princípio Tekken parece até um cover de Virtua Fighter, mas é só na aparência: tem gráficos mais originais e com uma jogabilidade bem diferente. Os controles são simples, baseados num direcional e quatro botões (socos direito e esquerdo, chutes direito e esquerdo). Isso torna mais fácil a prática dos golpes, pois a relação dos movimentos e comandos mostrados na tela é direto. O campo de batalha é ilimitado, não havendo os famosos "ring out" como em Virtua Fighter. São oito lutadores e oito sub-chefes, mas você enfrenta apenas um deles (ou nenhum, dependendo de sua situação no jogo). O chefão é Mishima Heihashi e – como em todos os fighting games – ele tem os golpes de quase todo mundo. Com certeza, Tekken inovará os jogos de luta. Você que já estava acostumado com o estilo dos virtual games vai se surpreender: os gráficos poligonais sofisticados deixam o game mais bonito e realista, e nem com esse refinamento de imagem o jogo perde velocidade. Pelo contrário, a rapidez é o forte do jogo (tornando-o desaconselhável para os mais lerdos).

Bom, para falar em Tekken temos que falar um pouco sobre a Namcot (ou apenas Namco), que já fazia bons jogos quando o Mega Drive reinava no Japão com Rolling Thunder 2, um verdadeiro estouro em vendas. A produtora entrou no mercado do Playstation fazendo sucesso direto, com a conversão fiel do arcade de Ridge Racer. Agora está investindo pesado

no console da Sony, lançando para os arcades Tekken 2 – cuja novidade fica por conta dos novos lutadores Lei Woolong (um policial chinês), Jun Kazama (defensor da natureza e fã do Capitão Planeta) e Heihachi, o chefe da primeira versão, pai de Kazuya Mishima (que foi o vencedor do primeiro jogo mas não aparece no segundo). A Namco pretende lançar Tekken 2 para o Playstation três meses após a data do arcade, que sairá no final de 95.

Tekken, mesmo sendo um jogo de luta, é bem engraçado. Sabe o que Jack faz quando ganha a luta? Fica esmurrando o próprio peito como se fosse um gorila. E nem adianta querer apertar "start" para passar adiante, pois aí ele solta uma gargalhada sádica que deixa os perdedores com mais raiva ainda.

Agora que você já sabe um pouco da história, vamos conhecer os personagens do primeiro Tekken... Michelle é uma índia que adora búfalos e jurou vingança a Heihashi, assassino de seu pai. Yoshimitsu é um demônio de chifres que é fera em jiu jitsu, também meio ninja que atua como ladrão de gente desonesta. Jack é um robô assassino desenvolvido pela ex-URSS (parece o Zangief de Street Fighter). O japonês Law tem um jeitão de Bruce Lee. É um tipinho confuso: adora pescar, ama artes marciais e trabalha num restaurante japonês. Sonha em abrir uma academia de kung-fu para ensinar luta para crianças. Bonito isso.

Na ala feminina, Nina é uma gata vidrada em Tom & Jerry que aprendeu a lutar com seus pais. Paul é o punk do jogo, um judoca desempregado que trabalha como guarda-costas,s ainda briga nas ruas e lidera uma gangue de motoqueiros. Kazuya é o herói do jogo: carateca nato, odeia o próprio pai – ninguém menos que Heihashi, responsável por sua cicatriz no peito. O "animal" King achou uma máscara sagrada de tigre, e quando a vestiu transformou-se num homem-tigre. Por aí vai...

Uma dica para quem preferir desafios mais ousados: se você jogar com o mesmo lutador até o final, enfrentará um oposto mais violento, com armas especiais. O andróide Jack enfrenta Prototype Jack, seu gêmeo que possui uma broca mortal numa das mãos. Já o tigre King enfrenta Armour King, seu duplo equipado com uma armadura; e assim por diante. Os finais de cada partida também são diferentes, mostrando que destino levaram nossos heróis.

Quem for admirador de games de luta tem que ficar atento ao Tekken, pois ele promete desbancar os demais jogos do estilo.

André Luiz Lazarini

Street Fighter é o game que mais exige técnica do praticante, mas a jogabilidade parece ter caído um pouco. Apesar disso, continua legal para tirar um "contra" com o amigo. Já pensou escolher o Guile num controle e no outro colocar um japonês boiolinha para dar um coro? Isso é que é diversão...

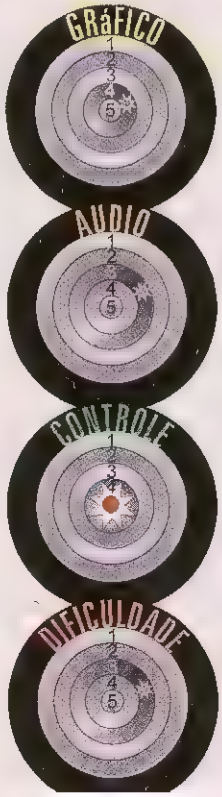
street fighter
REAL BATTLE ON FILM

Street Fighter: Real Battle on Film é um nomão e tanto para a nova versão para o Playstation do consagrado game de luta, reunindo o que há de melhor e mais conhecido no estilo. Logo no começo do CD parece que você está assistindo o trailer de Street Fighter – o Filme, pois rolam em tela cheia algumas cenas do longa-metragem para o cinema. De cara dá para perceber que há muita tecnologia de ponta nesse jogo: o som é Q-Sound, sistema usado em arcades e em alguns cinemas. Já que o assunto é som, ele é bem fiel ao do filme (variado e quase nunca se repete). A trilha sonora é um caso à parte, e logo estará à venda nas lojas de CDs musicais.

O jogo que revolucionou os arcades com seus seis botões agora chega à sua sétima versão. Tudo começou com o Street Fighter 1 para arcade, que – dos personagens mais famosos – tinha apenas Ryu (usando chifres!), Ken e Sagat (com uma cabeça desproporcional ao seu corpo). Ao longo do tempo aconteceram outras transformações, até chegar nesta versão – já ultrapassada por Street Fighter Zero (Japão) ou Alpha (nos EUA); mas esta é outra história. Street é e sempre será uma lenda para seus fãs, que começaram a aparecer há uma década. Quase todas as suas versões receberam prêmios. Como um jogo já antigo e com tantas mudanças ainda faz sucesso? A resposta é simples: para esta nova versão, a Capcom contratou os profissionais da sua maior rival, Midway (responsável por Mortal Kombat), o que resultou num processo que apenas fez a Midway perder seu tempo, já que saíram derrotados.

O filme estreou no Brasil em abril, tendo Jean-Claude Van Damme como destaque no papel de Guile (não podiam ter escolhido um cara menos metido?) e Raul Julia – que morreu alguns meses após as filmagens – como seu inimigo M. Bison. O restante eram aqueles japoneses que você está acostumado a ver em filmes de ninja ou no Jaspion.

A versão do filme para arcade foi produzida por uma tal de Gamestar (uma porcaria que nunca ouvi falar). A Capcom cedeu os personagens, mas há boatos que a empresa pretende lançar sua versão definitiva para arcade, limpando o nome do clássico Street Fighter. Os gamemaníacos vão estranhar um pouco esta versão para o



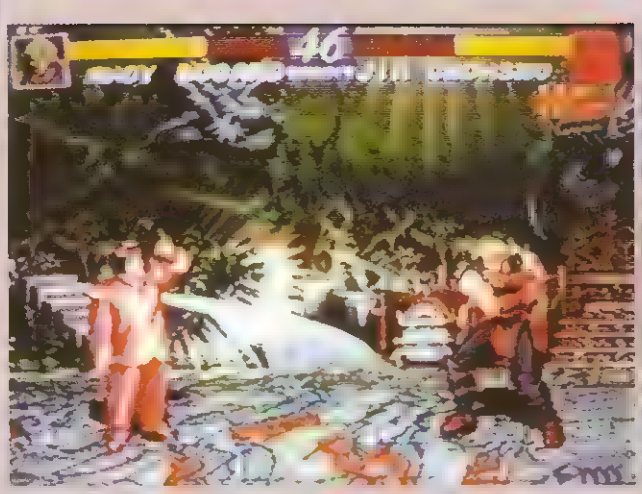
Playstation, pois é mais lenta do que de costume (a movimentação e combos estão mais para o Mortal Kombat que para o próprio Street Fighter; mas ainda bem que a Capcom alterou totalmente o jogo, pois no arcade havia uma troca de gritos sem tamanho, que acabava enchendo o saco). Outro aspecto que lembra Mortal Kombat é a presença de sangue jorrando. Ele ficou menos técnico e mais agressivo (com certeza, quando sair nos Estados Unidos vai ganhar uma tarja avisando sua "violência excessiva").

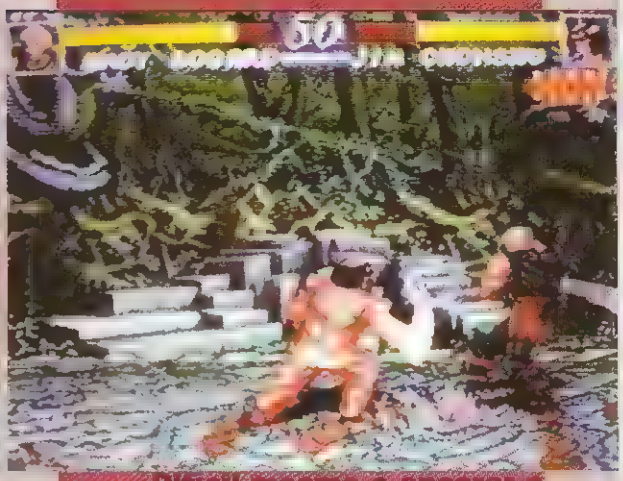
A trama se passa em Shadaloo, no sudeste da Ásia, seis meses depois da guerra civil. O general M. Bison seqüestrou 63 homens de apoio das Nações Unidas, entre eles Charlie, antigo parceiro de Guile no Vietnã. A menos que paguem vinte milhões de dólares como resgate, Bison executará os reféns em 72 horas. Guile e sua equipe têm a missão de encontrar a fortaleza secreta e resgatar os pobres coitados. Com a ajuda de Ryu, Ken e Cammy, arma um plano para entrar no depósito de armas de Bison e Sagat. A história acaba envolvendo Chun-Li, a misteriosa (e curiosa) repórter, além dos operadores de câmera E. Honda e Balrog. É uma boa história, e quem viu o filme certamente vai se lembrar.

Um novo personagem entra para o time do World Warriors: Sawada, o chefe de Guile, com quem se parece, usando botas e calças iguais – inclusive com seu "facãozinho". Dos personagens antigos, uns se foram e outros mudaram (não há muita lógica nessas mudanças, já que nem todos os personagens do filme participam do game). Ficaram de fora Fei Long, T. Hawk e Dhalsim. Guile tem uma seqüência de chutes característicos de Van Damme, mais seu clássico facão e o fiel sonic boom. Cammy, sua parceira no filme, está mais gostosinha no jogo, para competir com Chun-Li. Zangief vem com um golpe que tonteia o inimigo na primeira (é engraçado quando ele erra o pilão, ficando com cara de bobo como no filme). A japonesinha Chun-Li está boa como sempre e com um golpe especial arrasa-quarteirão. Vega joga suas garras longe; Balrog vem para brigar com Tyson com golpes similares aos dele, e agora abaixa-se para dar porradas em baixinhos. Finalmente, Bison voa pela tela com seu psycho crusher flamejante. Os gráficos são inteiramente digitalizados – tanto cenário quanto personagens estão fiéis ao filme. Antigamente, no estágio de Ken havia um barco com pessoas acenando, agora há aquela lancha futurística que Guile pilotou no filme.

André Luiz Lazarini

Para conseguir os especiais de Ken e Sagat, proceda da seguinte maneira com o controle: dois sho-ryuken [illegible] o especial de Ryu são dois ha-doken [illegible] Para ter acesso ao especial de Chun-Li, [illegible] Uma pergunta ainda fica no ar: onde está Akuma? Você precisa jogar no Trial Mode sem perder um round sequer para obter a resposta do mistério. Os modos são Movie Battle, Street Battle e Trial Battle. No Movie, você só pode jogar com o Guile e entre uma luta e outra há imagens do filme. [illegible] É neste modo que está a chave para o mistério!





Difícil mesmo é encarar o último desafiante, um lutador com mais de 2000 anos de idade que tem o corpo de uma criança de dez, além de desferir golpes rápidos demais para serem defendidos. Um personagem original, considerando que os "chefes" sempre têm um visual ameaçador e viril; mas tão difícil de derrotar quanto seus congêneres musculosos.

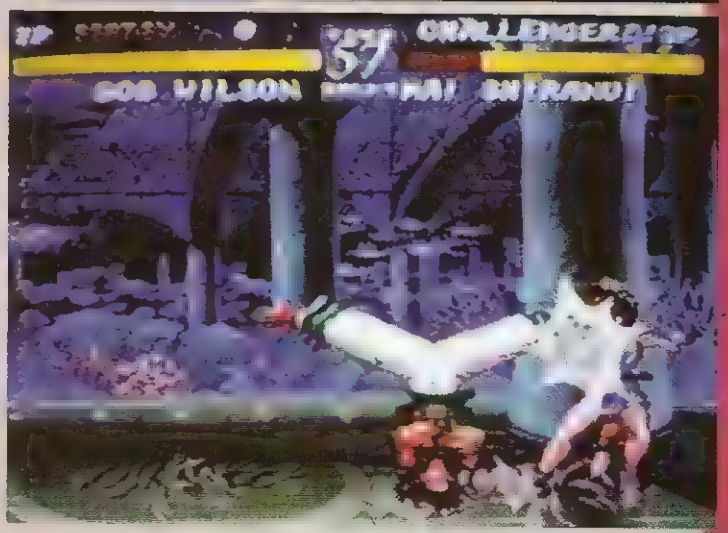
A Saga dos irmãos Bogard já rendeu dois games oficiais, uma participação especial nos dois torneios King Of Fighters (94 e 95) - os games de luta entre times formados por personagens de outros softwares da SNK, além de um longa-metragem de animação (aguardem uma matéria completa na próxima edição) que já foi lançado em video no Brasil. Com tudo isso é um alívio descobrir que essa superexposição dos personagens não fez com que eles perdessem sua força nessa terceira continuação daquela que certamente é uma das melhores

FATAL FURY III

séries de fighting games dos arcades. Em Fatal Fury 3, o núcleo central de lutadores continua presente, praticamente com o mesmo visual que os consagrou nas versões anteriores. Os irmãos Terry e Andy Bogard ganharam novos golpes e novos controles para algumas de suas antigas magias. A melhor opção para acabar a máquina continua sendo o lutador de Muay Thai, Joe Higashi. A voluptuosa japonesinha Mai Shiranui ganhou uma rival - uma policial loira com seios generosos que balançam como os de Mai na sua comemoração de vitória, chamada Blue Mary. Ela é um dos quatro inimigos que podem ser escolhidos para as primeiras lutas. Os outros são Franco Bashi, o musculoso campeão de full-contact, nosso velho conhecido Joe Higashi e Bob, um

brasileiro que joga capoeira e é uma espécie de pupilo do proprietário do Pao Pao Café, o capoeirista do Fatal Fury 1.
A partir da quinta luta a situação começa a engrossar. No mesmo cenário de Mai, antes de você sair na porrada com a menina, o primeiro chefe aparece para uma luta de apenas um round, onde ele não chega a usar todo o seu poder. Mas isso não quer dizer nada, porque essa luta também não é eliminatória e acaba funcionando como uma fase bônus, chamada de Accident.
Depois disso você ainda terá de enfrentar (pela ordem) Mai (que ganhou magias bem poderosas nessa versão), Andy, Hon Fu (o policial chinês com tiques de Bruce Lee que luta com um nunchaku e está sendo auxiliado na investigação por Cheng) o mestre em Tai Chi da Fatal Fury 2; o místico Sokaku (um lutador com o visual quase idêntico ao Rayden do Mortal Kombat) Terry, e só então você se encontra com o chefe do primeiro Fatal Fury, Geese Howard. Pode ter certeza que não é nada fácil passar pelos cinco de uma só vez.
Depois de sair da fortaleza de Geese, deixando o coitado gargalhando histérico por ter perdido e por ver seu prédio em chamas, você será resgatado por um helicópetro. Nele, Cheng vai leva-lo para seu combate com Yamazaki, que pra humilhar luta com uma das mãos enfiadas no bolso...e ele é só o primeiro chefe!
Fatal Fury 3 é isso aí - quase maravilhoso nos arcades (não dá para perdoar a SNK pela exclusão do Tae Kwon Do de Kim Kaphwan, um dos melhores lutadores da Fatal 2) e um pouco menos fantástico no Neo Geo CD. São apenas dois os pontos negativos do formato CD: a inevitável demora na descompactação dos arquivos, e as legendas em "português" que podem ser acionadas no menu de opções. Então uma frase que deveria significar "Como você chama um cara com os braços e as pernas quebrados, boiando numa piscina? — Bob!" (tradução aproximada da versão em inglês) vira: "Bob por quê você chamou um cara que quebrou os braços e as pernas pulando numa piscina?" Fora os erros de concordância verbal e as palavras com grafia trocada (pergamonhos ao invés de pergaminhos, por exemplo).
Selecione inglês ou japonês no menu de opções que vai ficar bem mais fácil de entender a estória.

MARCELO CROZERA

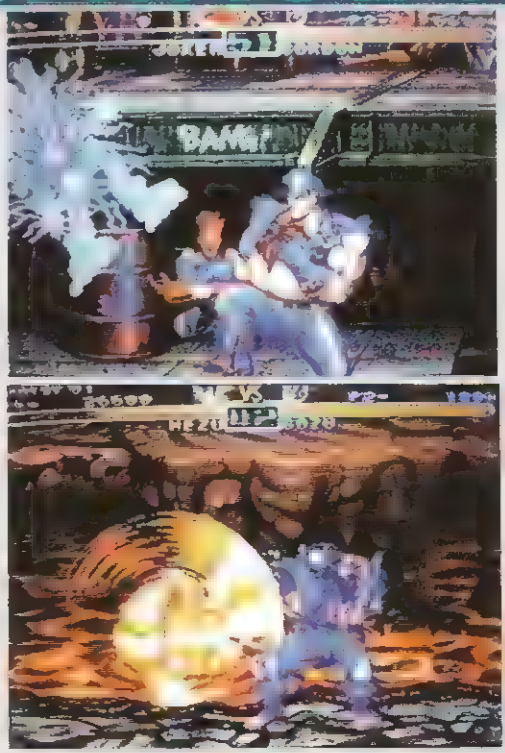


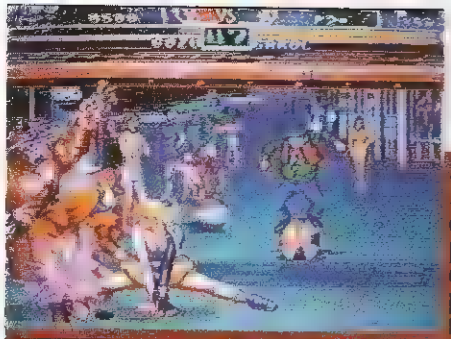
NEO GEO

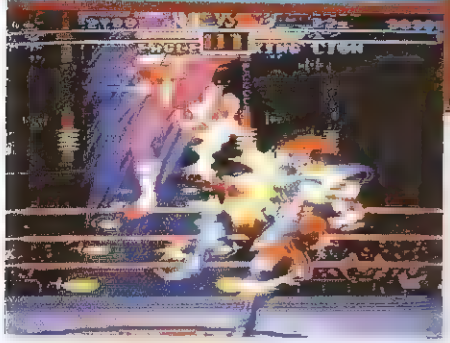
Savage Reign chega ao Neo Geo CD praticamente idêntico à sua versão dos arcades, onde não repetiu o sucesso de outros softwares da SNK como Art of Fighting, King Of Fighters ou as brilhantes versões de Samurai Shodown. É verdade que os personagens são muito caricaturais e carecem de um pouco mais de carisma. Mas além disso, esse jogo é muito diferente de tudo que a SNK já havia lançado - os lutadores usam armas como em Samurai Shodown, mudam de plano na tela em "ataques 3D" como em Fatal Fury e arremessam pedaços do cenário como em nenhum outro fighting game da empresa. Esse grau de dificuldade provavelmente assustou os que tentaram usar as velhas táticas de combate da escola SNK. Savage Reign inaugurou uma nova era para os games de luta.

Esse software foi desenvolvido pelo mesma equipe que criou as duas versões de Samurai Shodown, o que justifica algumas semelhanças. Os críticos das revistas especializadas americanas encontraram nesse fato o pretexto para malhar o game dizendo que não trazia novidade alguma e até mesmo que esse estilo de jogo em 2D já estava ultrapassado. A incoerência desse tipo de comentário pode ser verificada pelas notas que esses mesmos detratores deram aos games - sempre os valores máximos, ou muito próximo desses valores - para áudio, gráfico e jogabilidade, inegavelmente perfeitos dentro do gênero. Então o que está errado? Nada em especial, simplesmente não deviam resenhar um estilo que não gostam.

Como fã ajuramentado dos fighting games desde antes de Street Fighter 1 sacudir os arcades, posso assegurar que esse aqui é tão difícil quanto divertido. A jogabilidade é perfeita e o número de golpes especiais grande demais para ser descoberto em menos que algumas horas de tentativas e erros. O mais difícil é sentir alguma empatia por figuras tão estranhas como as desse game. O único com o perfil clássico do herói de game de luta (anabolizado e cabeludo) é Hayate, perito na técnica Fuu-Kan, que mistura golpes de karate com o uso de bumerangue. Próximos dessa caracterização, mas não tão sérios como o protagonista, estão os ninjas Mezu e Gozu, que além de serem os personagens com os golpes mais fáceis de serem acionados, representam uma verdadeira inovação estética no visual ninja. Eles lutam descalços, possuem garras retráteis nos punhos e usam máscaras







Savage Reign é obrigatório para os fãs da pacandaria mano a mano que não recusam um desafio cabeludo.

bem mais modernas que a de seus equivalentes em Shinobi. Mezu usa uma máscara contra gases e Gozu uma peça de metal com um bico pontiagudo como as máscaras dos personagens folclóricos do carnaval de Veneza.

O resto dos personagens é só divertido. Chun é um velhinho chinês, que luta com uma clava e se veste como um pré-adolescente, com bermudas, boné e óculos escuros. Carol é uma ginasta olímpica que usa uma bola como arma e seus golpes, ainda que eficazes, são mero pretexto para a exposição de suas pernas super-grossas (ela lembra mais o traço do desenhista underground Robert Crumb que as heroínas da animação nipônica). Completam o time. Nicola (um moleque soviético que usa um traje hi-tech para combater seus inimigos) Joker (um delinqüente juvenil que lidera a "Gang do Hipopótamo" e se veste como um palhaço sinistro - seus golpes chegam a ser ridículos e incluem mágicas com cartas e cartolas gigantes, além de marteladas na cabeça dos oponentes), o americanizadíssimo Eagle que usa luta livre e um machado, e o oficial Gordon (a figura mais repulsiva do game - personificando uma crítica bem humorada à brutalidade policial). Só para vocês terem uma idéia, Gordon faz o gigante escatológico "Earthquake" de Samurai Shodown parecer uma figura simpática e asseada.

O chefe King Lion é o mais poderoso dos lutadores e também pode ser escolhido.

Seu estilo pode parecer um tanto quanto estranho à primeira vista. Ele manuseia uma espada com luvas de boxe, mas é bastante eficaz. A grande decepção é que ao invés de criar um segundo chefe, os programadores simplesmente ressucitam King Lion para a luta final. Ele reaparece mais forte mais rápido e com uma armadura dourada como a

dos Cavaleiros do Zodíaco mais poderosos. Seria uma citação?

Os gráficos são coloridíssimos, o áudio inclui samples de definição cristalina para os gritos, golpes e magias. Mas as músicas são muito chatas e só fazem sentido como background para as telas do game. A dificuldade é suficiente para irritar os menos habilidosos, mas o controle do Neo Geo CD não fica devendo muito para o joystick do arcade. São doze telas de combate mais as inevitáveis fases bônus. O grande senão do jogo é que um programa tão complexo fica meio lento nesse console. Quando foi lançado, o Neo Geo CD representava uma opção barata ao Neo Geo cartucho, que por sua vez trazia as melhores máquinas do flipperama para sua casa. Na época, games mais simples como Karnov's Revenge carregavam as fases em poucos segundos. Para Savage Reign, o console gasta cerca de vinte segundos para cada tela carregada - o que significa quase um minuto de embaço entre uma luta e outra. Resumindo: Savage Reign é um game maravilhoso - mas haja paciência para jogá-lo nessa versão CD.

Nilo Nixon

MORTAL KOMBAT 3

Mortal Kombat 3 mal esquentou o lugar nos flipperamas e a Sega já lançou uma versão para seu console de 16 bits! Essa é uma injeção de vitalidade para o Mega Drive, que não apresentava novidades importantes desde o lançamento das upgrades Sega CD e 32X. É claro que a campanha promocional pegou carona no lançamento mundial do longa-metragem Mortal Kombat. Esse título foi lançado para o Mega Drive e não para o recém-lançado Saturn, graças à concorrência troglodita da Nintendo, que conseguiu compactar um game como Killer Instinct — planejado inicialmente para acompanhar a estréia do Ultra 64 — para rodar com um processador de 16 bits e também porque a Sony foi mais rápida em adqüirir os direitos de uma versão para o Playstation. A Williams Entertainment também preparou versões para o Super Nes, e até para os limitados Game Boy e Game Gear. A verdade é que se criou tanta expectativa em torno do lançamento de Mortal Kombat 3, inclusive com um filme publicitário violento, adrenal e recheado de códigos secretos escon$idos que só podem ser percebidos usando o slow fast forward do videocassete, que a decepção em perceber que foram feitas menos inovações em relação a MK2 que de MK2 em relação à versão original, em descobrir que o desafio continua banal e que os melhores personagens da MK2 desapareceram é grande demais para soltar rojões no dia do lançamento mundial do cart.

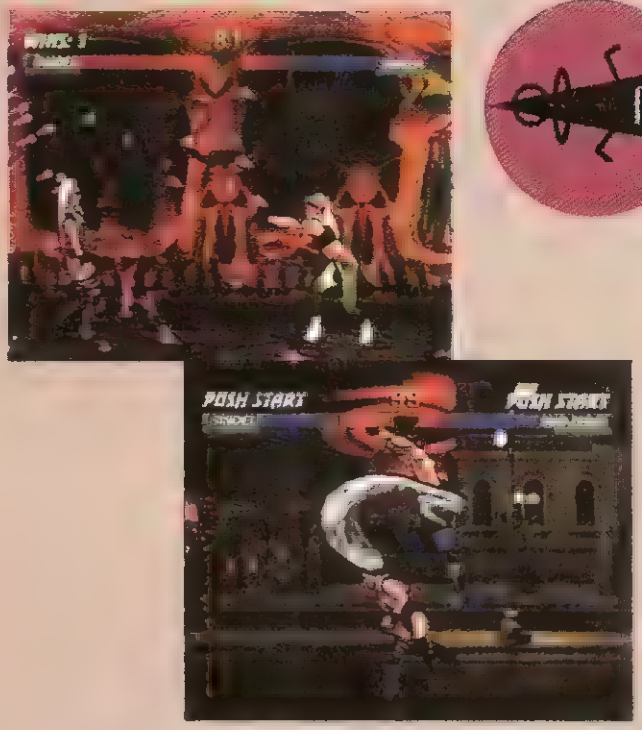
Ainda existe muita coisa a ser descobertas no cart, mas já foram encontrados os games escondidos dessa versão. Um deles é Pong, o videogame ancestral de vinte anos atrás (veja matéria nessa edição) que gerou tudo que você joga hoje. Basta jogar 250 vezes seguidas. Se você não tem pique para tanto, jogue apenas 100 e encontre um clone piorado do clássico Space Invaders.

Se pareço injusto, vamos aos fatos. Os comandos para acionar os especiais e as finalizações continuam parecidos com os de MK e MK 2, mas duas alterações na configuração do joypad melhoraram sensivelmente a jogabilidade. Para

começar, a defesa não é mais acionada pelo longínquo botão Start, como na configuração de joystick especialmente desenvolvida para alienígenas polidáctilos das versões 1.0, 2.0 e 2.1. Agora o bloqueio dos golpes fica no botão B e nos pads de 6 botões, o Y aciona a corrida (ainda prefiro correr dando dois toques para a frente como em Samurai Shodown, mas acho que é só uma questão de hábito).

Outra novidade é que mais um tipo de finalização foi desenvolvido. Agora além dos dois Fatalities, e dos igualmente infames Babalities e Friendships, você pode detonar seu adversário com um Animalitie. Se ao invés desses recursos, que só impressionam aos mais fanáticos, seduzidos pela violência "poser" do game, os programadores incluíssem novos golpes e combos para cada personagem esse cart seria levado mais a sério. Poderiam ao menos ter inovado na escolha dos jogadores secretos, tanto Smoke quanto Noob Saibot já são veteranos do segundo torneio.

Esse terceiro combate traz sete personagens novos — Cyrax, Kabal, o índio Nightwolf, Sindel (que lembra muito a Banshee — uma entidade do folclore irlândes) Sektor, Sheeva (uma versão feminina de Kintaro, da MK2) e o policial Stryker, que luta armado. Sonya e Kano retornam de sua ausência temporária na MK2, versão que também



trazia Shang Tsung, Liu Kang, Jax e Kung Lao — que completam o time dos catorze lutadores do menu principal da MK3.

Ainda existe muita coisa a ser descoberta no cart, mas já foram encontrados os games escondidos dessa versão. Um deles é Pong, o videogame ancestral de vinte anos atrás (veja matéria nessa edição) que gerou tudo que você joga hoje. Basta jogar 250 vezes seguidas. se você não tem pique para tanto, jogue apenas 100 e encontre um clone piorado do clássico Space Invaders.

Sendo uma das conversões mais atualizadas do arcade, o lançamento de MK3 vai fazer a alegria dos que mantiveram a fé nos desacreditados 16 bits do Mega. Tirando os gráficos, essa versão é quase igual ao arcade, só que com um movimento a mais para cada personagem, e quatro cenários novos. É claro que você tem que conferir.

Niki Nixon

MEGA

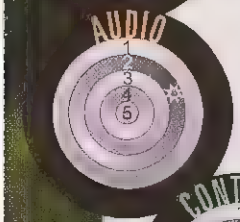
BOOGERMAN

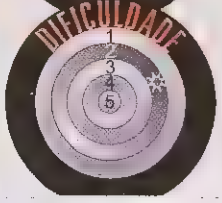
Chegou para Mega a versão deste nauseabundo game, que ainda não foi lançado aqui para SNES. Snooty Ragsdale, ou melhor, seu alter ego, Boogerman, é o anti-herói desta aventura que se passa na dimensão X-Cremento.

Um jogo que parece fácil a princípio, mas que pode causar mortes instantâneas a quem esquecer que a capa deste herói aposentado, deve permanecer ao menos vermelha, pois quando está amarela, qualquer contato com os pustulentos adversários é fulminante. O ideal é que ela permaneça piscando entre o vermelho e o amarelo, assim Boogerman pode ser atingido até três vezes.

Os gráficos não são especialmente impressionantes para um cartucho de 24 Mega, mas os movimentos e animações do anti-herói mais simpático desta dimensão são bem feitos, variados e, o mais importante, divertidos como comer a própria meleca de nariz. De acordo com os itens que encontra, Boogerman pode cuspir, voar, cavar, empurrar, arrotar, peidar e ainda por cima, utilizar sua meleca de nariz como arma contra as fétidas criaturas que tentam exterminá-lo a todo instante.

Entre os itens, também podemos encontrar desentupidores de pia que a cada trinta que se reuna, vale uma vida, nas telas finais de cada nível. Ainda é possível encontrar Pimentas de Chilli, que permitem ao Boogerman voar e desprender gases poderosos, como o super arroto ou o super peido. Você também encontrará latas de leite podre que fazem com que ele cuspa e etc. Em cada nível sempre há privadas que são atalhos e dão acesso aos esgotos, caminho obrigatório para se conseguir chegar ao final do nível, os trinta desentupidores; além de passagens secretas, onde você pode encontrar itens e até mesmo vidas extras. Ao passar pelos quatros níveis, cada fase ainda tem seu chefe, numa estrutura que é semelhante a outros jogos, com a possibilidade de entrar com passwords inclusive nos próprios chefes.





Tecnicamente esta aventura não acrescenta nada, pois não se vê nenhuma inovação. Os gráficos são pouco imaginativos, não há rotação de câmera, zoom, nem mesmo uma trilha sonora que faça jus aos 24 Mega de memória que ele ocupa. Mas para quem procura um cart de boa jogabilidade e diversão garantida, Boogerman tem tudo para agradar. Só não é para aqueles que têm estômago fraco e não gostam de nojeiras, porcarias e imundices. É recomendado pela Tec Toy apenas para maiores de treze anos, mas todos podem passar algumas horas de lazer com este inusitado e mal cheiroso game.

Luigi F. Carmona

ROAD RASH III

A Eletronic Arts conquistou uma imensa legião de fãs com esta série, que chega ao número III, ao mesmo tempo para 3DO e Megadrive. Os gráficos para a versão 3DO são surpreendentes, mas a Eletronic Arts também conseguiu manter a jogabilidade das versões anteriores.
Para o Megadrive, o gráfico ainda é um aperfeiçoamento do Road Rash II, mas isto não foi conseguido com a melhora das paisagens de fundo e das margens da estrada, e sim com o aumento da variedade e realismo dos obstáculos.
Agora os rachas são internacionais e cada fase acontece em países diferentes. A diversidade biológica aumentou notavelmente, pois cada país tem seus animais característicos e seus respectivos ruídos.

Algo que irá surpreender os fãs mais antigos, é que foi respeitado o sentido de direção, ou "a mão" de cada país, isto é, em países como a Inglaterra, os carros avançam na pista da esquerda e vêm em sua direção pela pista da direita. Esquecer deste detalhe nos momentos de maior tensão pode ser fatal.
As novidades étnicas não param por aí.
A trilha sonora, que é um dos pontos fortes deste cart, são recheadas de citações.
No Brasil, um samba com muita percussão, na Itália, uma fusão de tarantela com o rock progressivo dos anos 60 e 70, um hard core na pista da Alemanha.
Para aqueles que se divertem mais destruindo seus adversários, agora há sete diferentes armas, que você só perde com Game Over: bastão, correntes, pé de cabra, maça, nunchuks, latas de óleo e um Spray que deixa o adversário aturdido e sem ação por vários segundos, chamado Prod. Tudo é estruturado para aumentar a violência e conseqüentemente a emoção.
Road Rash III não é um jogo para senhoras de idade, muito menos para os politicamente corretos. Mas para quem gosta de adrenalina e muita, mas muita violência mesmo, sempre com uma pitada de humor negro, não vai se decepcionar com esta versão.

Luigi F. Carmona

O Universo Eletrônico Do Pisante

Não dá para ficar com a cabeça nos games sem um bom tênis nos pés

Quando me chamaram para fazer uma matéria sobre tênis relacionado a vídeo game pensei: o que será que poderia unir estes dois assuntos? Fui em algumas lojas em busca de maiores informações para ver se dava um "click" para esta matéria. Conversei com vários vendedores e nada, a não ser pela "coincidência" de estarem todos de tênis. Logo vi que não era por aí. Acabei decidindo por locadoras de game. Qual não foi minha surpresa ao encontrar um universo de games esportivos, com personagens mais que caracterizados?
É Claro! Adivinha que tipo de sapato usam os seus heróis favoritos? Ótimo, cheguei onde queria: o tênis e o game, o universo eletrônico do pisante.

Ação e velocidade
Personagens como o Super Mário Bross e seu irmão Luigi, usam tênis a "la" All Star. Nada mais justo para enfrentar tantas emoções e desafios. Sonic e seu rival Chaotix nunca alcançariam a velocidade que atingem nas disputas sem seus tênis supersônicos. Luck Skywalker, com seu confortável tênis espacial, garante maior rapidez às cenas de combate. Os alienígenas funkeiros Toejam and Earl também não dispensam um tênis reforçado, e ainda arriscam uns "passinhos".
O mesmo acontece no mundo do esporte profissional. O que seria de Chokville O' Neil do Orland Magic, se não estivesse usando seus Reeboks nos jogos? Inclusive porque é a sua marca patrocinadora. Akeen Olajvon, o nigeriano do Houston Rockts e Mickael Jourdan do Chicago Bulls, um dos maiores do basquete de todos os tempos, também são patrocinados por marcas de tênis. Até no Brasil isso acontece. Ou você acha que o Rubinho Barricello faz propaganda da Topper só por esporte? Tudo bem, você pode até pensar que são detalhes, mas o tênis é peça fundamental para a carreira desses profissionais, na vida e no jogo, no patrocínio e na performance.

Com o joystick na mão
Outro lugar importante para achar maníacos por tênis e games foi a Family World (uma área de jogos eletrônicos no Shopping Ibirapuera), todos lá usavam o "pisante". Mais que rapidamente comecei minhas entrevistas, sem tirar os olhos das telas é claro, e pude constatar pelas conversas que usar tênis não é tanto uma questão estética, mas principalmente de conforto. Seja para ir a padaria, a festa, a escola, ou para jogar vídeo game.
Obviamente, para quem vive com o

joystick na mão não poderia ser muito diferente dos atletas profissionais. Tiago Reis, 16 anos possui dez pares de tênis e vídeo game. Com um Nike Air nos pés, ele conta que apesar deste ser seu predileto não deixa de lado os outros três pares que possui: dois Converse modelos All Star cano alto e um Adidas Response LO. "O Adidas tem até solado garantido por seis meses", ressalta. Entre seus games prediletos estão os de basquete americano.

Resistentes e confortáveis

Para Marco Aurélio, de 15 anos, tanto faz a marca, o importante é ter um tênis que agüente a correria do dia a dia. Ele procura sempre pelos mais resistêntes, com acabamento em couro. É o caso de seu único e predileto Reebok Classic. "Além de confortável, é mais fácil para limpar", comenta. "Tipo de game? Futebol, é claro". Já Daniela Santiago, 17 anos, conta que para ela o melhor é aquele que pode ser aproveitado em suas aulas de aeróbica, e que dê para dar uma "andadinha". Sua marca predileta é Mizuno. Outro que não larga do pé dela é o tradicional Keds branco, "este nem se fala, vai comigo até

para festas". Seus games prediletos são os de corrida de carros.

Caio França de nove anos possui quatro pares de tênis: um Olympikus para jogar futebol, um Vector para outras modalidades esportivas, um Adidas simples e por fim o companheiro de baladas, Easics. Quanto a

preferido é o NBA Jan, sobre basquete, porém não fico horas e horas em frente um videogame", diz. Com certeza prefere aventurar-se a outras caminhadas, já que equipamento não lhe falta.

Entre os cinco primeiros

Este mercado que começou timidamente na década de setenta com poucos modelos, Bamba, Conga e Ki Chute, hoje apresenta mais de mil alternativas para todos os esportes. Só para se ter uma idéia da grana que a indústria dos tênis movimenta, a Nike prevê para este ano um faturamento acima de US$ 100 milhões, só adquirindo tecnologia e terceirizando em produção. De acordo com sua assessoria de imprensa, o Brasil está entre os 10 maiores mercados mundiais e nos próximos três anos deverá estar entre os cinco primeiros.

Com um público variando dos 13 aos 28 anos, a Nike aposta no Air Max, que segundo a empresa é o modelo mais avançado em produção. A Converse, com o All Star, busca agora um público mais infantil e investe pesado em propaganda. Já a Reebok, que foi tão citada nas entrevistas, talvez comece a ser não só o preferido dos americanos, mas também dos jovens aqui do Brasil. O fato é que para onde quer que olhemos sempre haverá um par de tênis. E nas telas de vídeo game são mais que moda, são a arma fundamental para enfrentar desafios propostos para nossos heróis.

Maria Eugênia Sá

Onde achar:
Nôa Nôa - Shoppings Ibirapuera, Iguatemi, Morumbi e Eldorado. Fones (011) 543 7944, 212 8493.
World Tennis - R. São Bento,356 (Centro), Av. Juracê,644 (Moema), Shopping Iguatemi, West Plaza, Morumbi, Center Norte, Jardim Sul, La Plage (Guarujá)
Bayard - Shoppings Ibirapuera, West Plaza e Morumbi. Fone (011) 210-3451.
Body For Sure (somente tênis Reebok) - Shopping Ibirapuera. Fone (011) 533-8313.
Casa do Esportista - Shoppings Ibirapuera e Interlagos. Carrefour Tietê e Anchieta.
Fones (011) 543-5754, 563-3183, 955-9117

A volta de Sandman

Após seis meses sem ser publicada, novo acordo entre Globo e Devir permite a retomada da saga de Lorde Morpheus, o Mestre do Sonhos.

Sonhos são estranhos. Por vezes, ao sonhar, os lugares, pessoas e situações são tão reais que é quase possível tocá-los. Algumas vezes chegamos a sentir cheiros e ouvir trilhas sonoras. Mas quando acordamos, nem sempre lembramos das mensagens oníricas. Alguns podem achar mesmo que nem chegaram a sonhar.

Quando os primeiros números de Sandman chegaram às bancas brasileiras no início dos anos 90, não havia nada parecido no mercado editorial nacional. O sonho de Morpheus em quadrinhos penetrou a mente de milhares de jovens com a explosiva combinação de horror, mitologia e cultura. Tudo isso muito bem amarrado pelos textos de Neil Gaiman, os desenhos de Kieth e Dringenberg, e as maravilhosas capas de Dave McKean.

Por 38 edições mensais, apesar da queda na qualidade do papel e de alguns atrasos, acreditamos que o sonho seria eterno. Mas a crise econômica atingiu em cheio as editoras e o apelo do dinheiro tirou sem aviso os leitores de seu leito em janeiro de 93. Somente no final daquele ano, depois de um acordo entre a Editora Globo e a Devir Livraria, Morpheus voltaria a povoar nossos sonhos por mais um breve período de 12 edições.

Novo acordo

O início de 1995 trouxe um novo pesadelo aos amantes de Sandman. Mais uma vez as areias do sonhar foram bloqueadas em sua ampulheta pelos demônios da burocracia. Mas a primavera trouxe consigo bons ventos e a Globo acaba de fechar novos acordos com a DC Comics, que detém os direitos da obra original, e com a Devir para retomar a publicação nacional da saga de Lorde Morpheus. A partir deste mês as mesmas bancas que já vendiam Sandman, um seleto grupo de quase 70 revisterias especializadas, estarão trazendo o número 51 da revista.

"A tiragem inicial da revista era de 20 mil exemplares porque o momento econômico no país permitia investir pesado em um título totalmente novo", conta Leandro Luigi Del Manto editor da revista. "Entretanto, a vendagem sempre rodou em torno de sete mil, o que não é muito em termos de revista em quadrinhos". No primeiro acordo com a Devir a tiragem foi redimensionada para cinco ou seis mil por edição para atender somente a este público fiel quase que eliminando o encalhe.

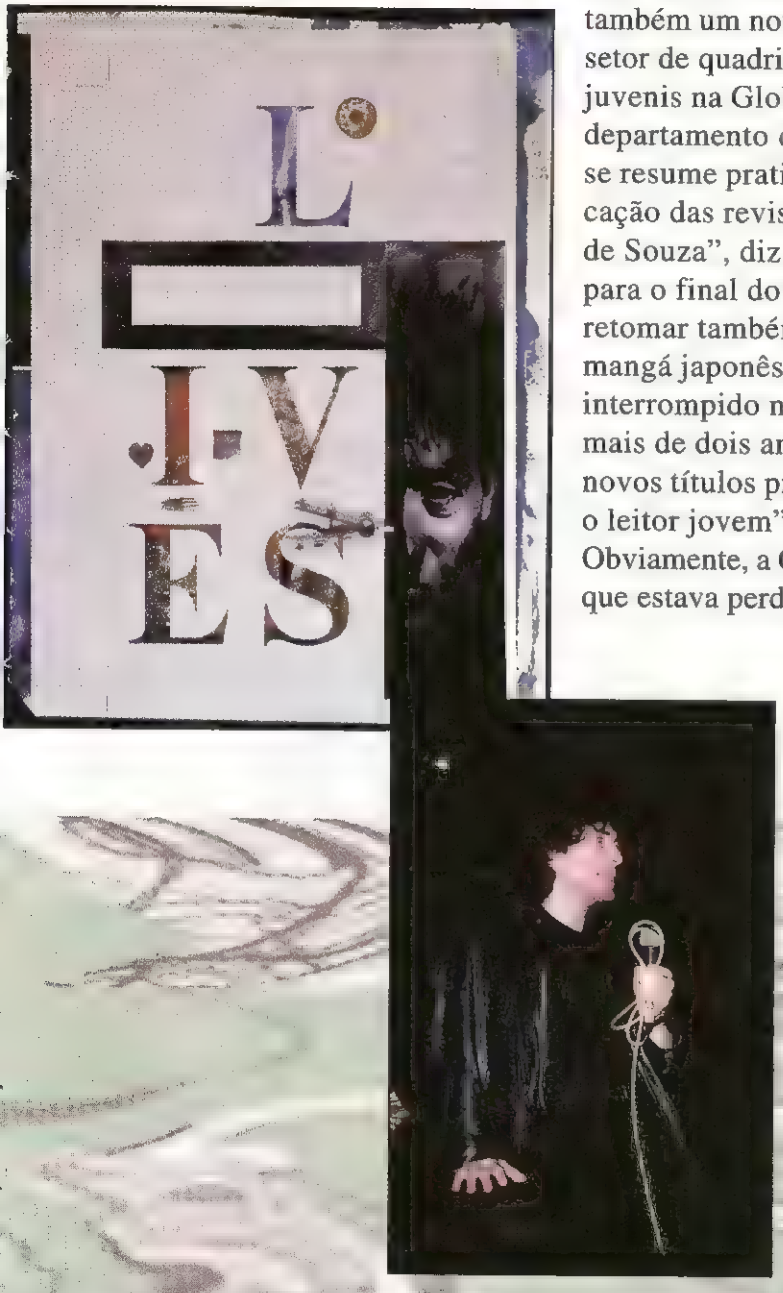
"Com a tiragem reduzida a Devir, que era responsável pela produção gráfica da revista, teve algumas dificuldades com gráficas, custo de papel, estoques, etc, fazendo com que o custo da revista oscilasse bastante".

Mas a crise da revista não foi somente fruto de problemas nacionais. Ao que parece, a DC Comics não gostou de algumas matérias nacionais incluídas na revista e a utilização de imagens internas para ilustração dessas matérias. O fato é que a negociação com a Globo foi demorada e o novo contrato é carregado de detalhes. A Globo também voltou a ter o controle

sobre a produção gráfica deixando apenas a distribuição a cargo da Devir.

Quadrinhos adultos

A retomada de Sandman significa não somente a volta da publicação de uma revista adorada por seus leitores, mas também um novo início para o setor de quadrinhos adultos e juvenis na Globo. "Hoje o departamento de HQs da editora se resume praticamente à publicação das revistas do Maurício de Souza", diz Del Manto. "Mas para o final do ano devemos retomar também a publicação do mangá japonês Akira, que foi interrompido no número 33 há mais de dois anos, e lançar novos títulos principalmente para o leitor jovem".



Obviamente, a Globo percebeu que estava perdendo espaço para sua arquirival, a Abril, em um campo muito importante, onde os leitores costumam ser fiéis e via de regra têm um poder aquisitivo maior. Foi sabendo disso que a Abril lançou no começo do ano a revista Vertigo, que já trouxe em seus números duas histórias de um outro Sandman, o herói mascarado Wesley Dodds. Como o nome Sandman é propriedade da Globo no Brasil, a Vertigo não pode por essa grife na capa e coloca apenas a chamada Máscara do Mistério (sua tradução para Mistery Theatre).

O número 51

Dentro do espírito que sempre permeiou o Sandman de Gaiman, a revista 51 é o início de uma nova série de histórias correlatas denominada O Fim do Mundo. O título é o nome de uma caverna, um lugar místico sem em começo ou fim que funciona como ponto de encontro de épocas, onde algumas pessoas, na maioria personagens inéditos, contam histórias para passar o tempo enquanto esperam o fim de uma nevasca. Cada nova história será um novo número da revista. Na 51, um dos personagens novos conta a aventura de uma pessoa perdida dentro do sonho de uma cidade e sua preocupação com que a cidade acorde ou não.

Na matéria nacional, uma entrevista exclusiva com ninguém menos do que o próprio Neil Gaiman ilustrada com fotos inéditas tiradas no Sesc Pompéia, em São Paulo, durante uma palestra do autor de Sandman no primeiro semestre deste ano. Ele fala sobre o prazer de escrever a revista, seu carinho pela edição nacional (as ampliações da quarta capa, por exemplo, só existem no Brasil) e muito mais. Nos Estados Unidos, a revista está em seus últimos números e é seguida quase que com devoção pelos leitores. Gaiman promete encerrar o título no número 75 para se dedicar a outros projetos, mas até lá os leitores brasileiros vão poder se deliciar com pelo menos mais dois anos de sonhos.

V. Guedes

Dicas por todos os lados

O pessoal que usa micros para jogar tem uma ligeira vantagem sobre a imensa maioria que usa consoles: um micro pode conversar com outro. Com modem e software de comunicação, você vai encontrar essas informações por todo lado, no mundo inteiro. Vai poder pegar dicas e jogos novos e ainda trocar idéias com outros jogadores.

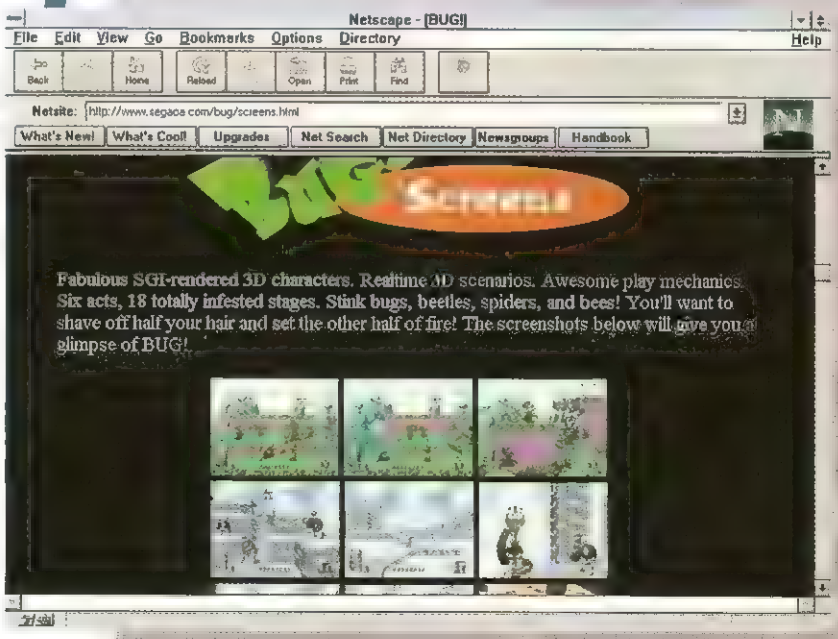
Você vai descobrir que existem maneiras baratas e caras de se chegar até essas informações e jogos. As maneiras mais baratas são acessar BBSs na cidade em que você mora (São Paulo e Rio de Janeiro têm montes de BBSs - veja na lista abaixo) e / ou a Internet. A maneira cara é acessar BBSs em outras cidades ou até mesmo em outros países.

Como é que é? BBS? É o seguinte: BBS é uma espécie de rede de computadores que se comunicam por telefone com um computador central. Através desse computador central, o pessoal que usa a BBS (inclusive você) pode trocar mensagens, pegar jogos que estão nesse computador e até colocar jogos pra que os outros tenham acesso.

Quer dizer, o seu computador telefona para o computador da BBS. Se a BBS está na sua cidade, tudo bem, você paga uma ligação local, superbarato. Mas se você está em Piracicaba (SP) e liga para uma BBS em Recife (PE) aí já é uma interurbano e fica bem mais caro. E se você está no Rio de Janeiro e liga para uma BBS em Londres, é uma ligação internacional: você vai pagar R$ 2,56 por minuto em horário comercial. Além disso, pode haver alguma taxa para usar a BBs - algumas BBSs são gratuitas, mas normalmente você paga para usar as melhores.

E Internet, o que é? É uma espécie de rede de redes: você está ligado a um computador que está ligado a outro, que está ligado a outro, a outro, a outro... pelo mundo inteiro. Então uma mensagem que você envia aqui chega, em poucos minutos, do outro lado do mundo, pulando de um computador para o outro. Para acessar a Internet, você precisa pagar por esse serviço para um provedor de acesso (veja lista).

E o que é que se precisa para se conectar a uma BBS ou à Internet? De um microcomputador (PC ou Mac), um modem, que é um aparelho que transforma os dados do computador em sons, para serem transmitidos pelo telefone, e de um software de comunicação. Para saber melhor como fazer isso, ligue para o canal de voz de uma BBS ou de um provedor de acesso à Internet. Canal de voz da BBS é por onde as pessoas falam, e canal de dados é para os computadores conversarem.



eles poderão dar uma orientação detalhada.

As fontes

Como a Internet é uma rede mundial, você pode ir buscar jogos e dicas no mundo inteiro, basta saber os endereços certos. Para falar com a Apogee, uma das maiores produtoras de jogos em shareware, entre na Internet e mande um e-mail para *joe.siegler@swcbbs.com.* Para falar com os autores do jogo Framed, um freeware, mande e-mail para *achination@machin1.demon.co.uk.* Mas nem todas as dicas estão na Internet. Você também pode encontrar fantásticas dicas em Cheet Sheets, uma publicação mensal inglesa.

A BBS de Cheet Sheets pode ser acessada pelo tel. (00-44) 1822-83-3765, entre 15h e 22h deles, ou seja, das 19h às 2h No Brasil. Ele traz dicas e análises sobre centenas de jogos e outros artigos de interesse geral para os gamemaníacos. O endereço do editor de Cheet Sheets na Internet é *cheets@sv.span.com* - ele permite que você mande correspondência para o editor, mas não serve para ver as dicas propriamente.

Quem gosta dos jogos da Sierra, pode acessar a BBS da empresa, que traz dicas sobre jogos como Woodruff, Last Dinasty, Alien Legacy, Phantasmagoria e outros. O telefone da Sierra BBS é 001-206-644-0112. Lembre-se que é uma ligação internacional, e que esse acesso vai sair bem caro. Outra opção para os poucos que acessam a rede CompuServe no Brasil é acessar a Sierra simplesmente digitando "GO SIERRA" nessa rede. Outra que mantém seu próprio BBS é a Virgin,

que tem jogos como Lands of Lore. O telefone do BBS da Virgin é 001-714-833-3305 - outra ligação internacional... A Capstone, que fez jogos como Zorro, Corridor 7, Wayne's World e LA Law também tem seu próprio BBS, no telefone 001-305-374-6872. Por último, a BBS da Apogee fica no número 001-508-368-7036 (9.600 - 14.400). Veja nas próximas edições de **Players** o que é que nós conseguimos garimpar pra vocês nas BBSs e na Internet.

BBSs Brasileiras

Provedores de acesso à Internet (informações)

Canal VIP
(011) 846-7377

IBM/GSI
0800-214646

Internet Now
(011) 887-1319

Mandic
(011) 870-0888

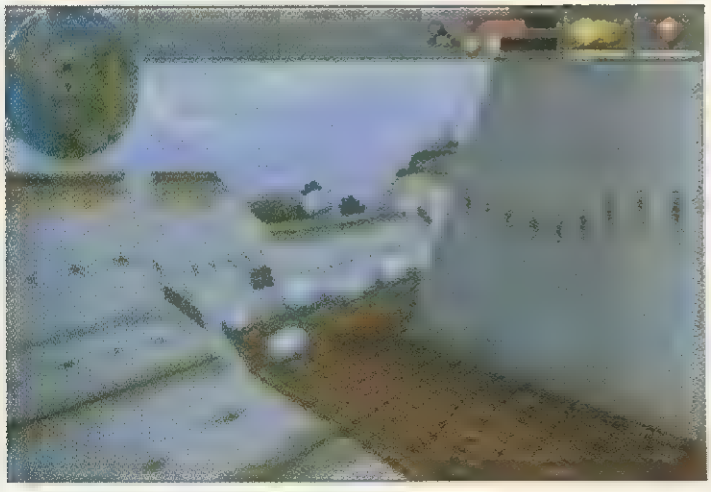
UnicNet
(051) 225-7311
(011) 505-5728

DICAS DICAS DICAS

Depois que você cansar de admirar as maravilhosas imagens da abertura de Magic Carpet, que tal jogar um pouco? Aproveite as fases iniciais, que são bem fáceis, para pegar a manha, depois encare as outras - Magic Carpet tem setenta fases pra você viajar e essas dicas podem ajudar até os melhores pilotos de tapete.

Magic

Se você quer sair de um lugar e não tem mana suficiente para lançar a magia de aceleração, vire para a esquerda 45 graus de seu objetivo. Então segure a tecla para a frente e a de deslocamento lateral para a direita - desse jeito você voa para lá mais rápido que voando em linha reta. Isso também funciona para o outro lado.



Os dez primeiros níveis são fáceis, como você vai perceber. Aproveite essas fases para aprender a controlar o seu tapete voador e a usar as suas magias (e mudar de uma para outra rapidamente), de modo que as dificuldades desses níveis mais fáceis não ofereçam perigo pra você.
Você deve aprender a usar as teclas de deslocamento lateral para esquerda e direita (4 e 6, no teclado numérico), porque elas podem ser muito úteis, particularmente quando você está atacando um castelo. Esse deslocamento lateral é como andar de lado na calçada, olhando para a rua. As coisas vão passar na sua frente da direita para a esquerda ou vice-versa. Movendo-se assim, os arqueiros e outras criaturas terão mais dificuldade em acertá-lo. Juntando esse deslocamento lateral com as teclas para frente e para trás você pode conseguir uns movimentos

Para controlar o jogo você pode usar teclado, teclado e joystick, teclado e mouse. Não dá para usar joypad, porque você não vai conseguir acionar os direcionais e os botões ao mesmo tempo (com uma mão) e as teclas que controlam altura e deslocamento lateral (com a outra).
Para girar rapidamente para a esquerda, use a seta para a direita e a seta para trás juntas. Para girar para a direita, use a seta para a esquerda e a seta para trás.

DICAS DICAS DICAS

Carpet

bem diferentes.

Se tem alguém nas suas costas atirando em você, em vez de virar e dar de frente com ele, voe para trás, de modo que você fica atrás dele - se tiver a magia de aceleração reversa, melhor ainda.

Quando encontrar uma magia ou mana numa cratera muito funda, e você não conseguir alcançar, use o tapete como um skate: vá rodeando as paredes e descendo que certamente você conseguirá chegar lá embaixo.

Outra maneira de descer é parar completamente. Quando seu tapete está completamente imóvel, ele começa a cair, de modo que você pode chegar ao fundo de buracos que parecem inacessíveis.

Sempre construa seu castelo lembrando que você vai ter que expandi-lo para guardar mais mana para poder restabelecer o equilibrio do mundo. Ou seja, evite lugares no topo de penhascos ou cercados de montanhas ou água.

A magia de construir castelos também pode ser usada de uma forma mais agressiva: se você está sob um ataque, pode construir o seu castelo onde estão os seus inimigos e isso terá um efeito devastador sobre eles. Além disso, todo mana que eles liberarem já estará ao lado de seu castelo e seus balões poderão recolhê-lo rapidamente. Outra coisa que pode ser feita é destruir seu castelo quando ele estiver sendo atacado (com as teclas Shift + L) e reconstruí-lo em seguida.

Uma maneira de destruir um castelo inimigo sem fazer muita força é atrair criaturas para perto desse castelo e depois ir embora - elas vão ficar atacar o novo "prato".

Tome posse de quantos prédios puder (jogando a magia de posse neles) - eles têm mana (bastante, de vez em quando) e muitas vezes os outros mágicos se esquecem disso.

Em vez de ficar abrindo a tela de magias cada vez que você precisar trocar de magia, programe as teclas do jeito que você quiser, por exemplo: 1 é a bola de fogo, 2 é aceleração, 3 é meteoro, 4 é cratera e assim por diante. Para isso, abra a tela de magias, selecione a magia que você quer e aperte a tecla para programar. Pode demorar um tempo até você decorar o que é cada tecla, mas isso deve melhorar muito o seu jogo.

Para destruir inimigos que estão se movendo pelo meio de uma floresta, simplesmente atire nas árvores para provocar um incêndio. Isso provavelmente vai acabar com eles sem que você tenha que fazer muita força.

J. Best

GAME BACK

HISTÓRIA DO VIDEOGAME

Pong!

Qual foi o primeiro videogame? Master System? Errou! Atari? Errou de novo! Eniac? Nem pensar! O primeiro videogame que alguém podia levar para casa chamava-se Pong.

Pong?

Pong. Isso faz mais de vinte anos, e mal dá pra acreditar como as coisas evoluíram rápido. Ele foi um sucesso nos fliperamas e também podia ser jogado em casa. Era tão rudimentar que só vendo, mas foi o primeiro e até o Saturn é tataraneto dessa coisa.

O jogo

Ligue o console. A tela do seu televisor preto-e-branco, que só mostrava os sinais de estática, fica negra, exceto por alguns detalhes, brancos. Um risco vertical divide a tela em duas metades. No lado esquerdo, um traço largo, vertical, é a "raquete" do jogador um. Do lado direito, outro traço vertical é a "raquete" do jogador dois. Um dos jogadores aperta um botão sobre o console de Pong para o jogo começar.

Um pequeno quadrado, chamado pelos entendidos de "bola", começa a deslocar-se do lado esquerdo do campo para o lado direito. O jogador dois gira um controle redondo, de modo que o traço vertical da direita (a "raquete") mova-se. A "bola" bate na "raquete". Ao bater, faz "bip" (em vez de "pong" como se poderia esperar). Depois de bater na "raquete" do jogador dois, a "bola" começa a mover-se para o outro lado. Agora é a vez do jogador um rebater. Quem deixar a "bola" passar para o fundo da tela quinze vezes perde. É, como se pode ver, a simulação de um jogo de tênis.

A origem

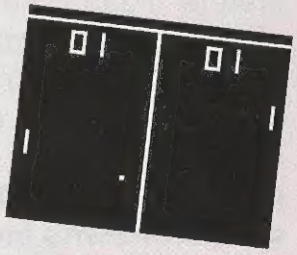
Sim, tem gente que pode se divertir com isso, muita gente se divertiu com isso e até eu próprio cheguei a ver um sobrevivente dessa máquina funcionando num boteco fedido em Jundiaí, provavelmente em 1977 ou 78. Não, não era um museu: você colocava uma ficha e jogava. Em outras palavras, você PAGAVA pra jogar esse negócio.

No St. Louis Coin-Op and Video Game Museum, St. Louis, Missouri, Pong está ao lado do jogo Space Wars

A Atari foi fundada em 1968 por um engenheiro chamado Nolan Bushnell. O primeiro jogo da Atari chamava-se Computer War, que foi ignorado e sobre o qual não temos informação nenhuma. Em 72 foi lançado Pong, uma simulação de tênis, que foi um sucesso de público. Ele ficou conhecido como sendo o primeiro videogame feito para consumo, porque fez sucesso tanto nos fliperamas quanto em casa. No ano seguinte, a Atari lançou variações de Pong, que eram Pong Doubles, para duplas, Quadrapong, para quatro jogadores, e Superpong. Pong deu lucro suficiente para que a empresa lançasse, em 76, o Atari VCS 2600, o primeiro console com cartuchos.

Pong só chegou ao Brasil três anos depois de ser lançado nos Estados Unidos, em 1975. Aqui ele foi chamado de Telejogo Philco e tinha umas variações, provavelmente decorrentes do Pong Doubles e do Superpong.

Achar a história do Pong no Brasil não foi uma tarefa muito simples: nos livros não se acha nada, nem nas hemerotecas (arquivos de recortes) e a própria Philco não guardou um Telejogo Philco para a gente detonar e dar as dicas. Muita gente deve ter, empoeirado em cima do armário, um Pong, mas só conseguimos encontrar informação fuçando durante várias horas na Internet, até encontrar alguns maníacos por jogos antigos. Não perca, na próxima edição, o Atari 2600. E se você tem um Telejogo Philco, Pong, Computer Wars ou outros jogos antigos, escreva para **Players**, para a gente recuperar a história dos videogames em Game Back!



Assim era a emocionante disputa de Pong

Editora Micelli Ltda.
Diretor Superintendente:
Vicente Francisco Bombini Micelli

Revista Players
Redação
Editores: J. Best, Niki Nixon, V. Guedes
Editor de Arte: Robinson Mietto
Projeto Gráfico: Fábio Zimbres
Fotografia: Izilda França, V. Guedes
Colaboradores: Marcelo Crozera, Luigi Carmona, André Luiz Lazarini, Carlos Primati, Maria Eugênia Sá
Diretora Comercial: Sonia A. Soares - tel.: (011) 570-3086
Correspondência: Rua Áurea, 93 - Vila Mariana
CEP 04015-070 - Fax: (011) 570-6215
Fotolitos: Ecodigit
Impressão: Gráfica Aquarela
Revista Players é uma publicação mensal da Editora Micelli Ltda. As matérias assinadas não refletem necessariamente a opinião dos editores.

Distribuidora exclusiva para todo Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
R. Teodoro Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ

PLAYERS

EM BREVE

Revista Players na Tarde Criança com Mariane

Segunda a sexta das 15:30 às 18:00

REDE RECORD

Virtual Players

UMA NOVA MANIA

Saiba tudo sobre videogames no CD-ROM que você vai encontrar a partir de novembro